n°125 Juin 1998



L'univers ATARI & TOS — 39 F

Belgique 300 FB – Suisse 12 FS – DOM 50 F – Luxembourg 270 FLUX

- 520/1040 ST(E)
- MEGA ST(E)
- TT
- FALCON
- MEDUSA
- HADES
- EAGLE
- JAGUAR/LYNX

recevez vos deux disquettes 100 % gratuitement grâce à notre accord passé avec LA POSTE.

TOUS LES MOIS UN PROGRAMME EN VERSION COMPLETE SUR LA PREMIERE DISQUETTE + UNE DEUXIEME DISQUETTE BOURREE DE DP (voir page 12)



QUADERNO 1

le séquenceur le plus dément jamais créé, gratuit dans sa version 1 (update à prix canon pour la version 2 FALCON)



trois choix de deuxième disquette :
ST : Dogfight, Ergon, Latex, DBEV108, Shauri, Wave ST, Zippie.
Falcon : Latex, Adresse, AVI030, Awele, DBEV108, Sample, Shauri, Surround, Wave ST, Expand dém, Zippie.
TT/Hades : Latex, Eureka, HadesAVI, Shauri, Thing, Xtastur, Hades.

C'est le printemps, les nouveautés fleurissent

DIGITAL LAB
un logiciel de retouche photo très prometteur

QUINCY 2.1
SSL + DASH : 2 en un !

EXPAND
un échantilloneur "soft" pour votre séquenceur !

CALAMUS SL'98
le géant de la PAO va encore plus loin !

N.AES 1.2
impressionant : le nouveau TOS !

PIXART IV
le monstre du graphisme bitmap

MILAN ? c'est pour maintenant !

Domaine Public : boostez votre ATARI !!!

L 9876 - 125 - 39,00 F

La Terre Du Milieu

secteur magasins & vente par correspondance

Tarifs sujets à modification – prix emportés, port en sus pour V.P.C. – Produits disponibles dans la limitation des stocks





CD ROM **ATARI FOREVER 3 (E.U. SOFT)** : 199 F
► fontes, images bitmap & vectorielles, cdk, dp, démos...
CD ROM **ATARI FOREVER 4 (E.U. SOFT)** : 199 F
► fontes, images bitmap & vectorielles, cdk, dp, démos...
CD ROM **EROTICA (DELTA LABS)** : 190 F
► les premier cd rom érotique destiné à l'ATARI 1700 photos avec viewer. Une première
CD ROM **SELECTED SIGNS (DELTA LABS)** : 249 F
► LE cd rom de fontes pour ATARI : 3000 fontes CALAMUS, 1500 fontes TRUE TYPE, 600 fontes GDOS & SPeedo GDOS
CD ROM **LINUX 68 K V 2.0 (DELTA LABS)** : 349 F
► 600 Mo de données pour LINUX sur ATARI. Rien que LINUX, pas de programmes annexes.
CD ROM **ALL ABOUT SIGNUM ! (DELTA LABS)** : 249 F
► 600 fontes pour SIGNUM 2 , 1000 fontes SIGNUM 3 pour 9, 24 aiguilles & laser + une quantité d'utiliatires pour toutes les versions de SIGNUM.
CD ROM **SUPER MIDI PACK (EMMESOFT)** : NOUS CONSULTER
► 64 programmes MIDI pour ATARI (contient des mixermaps CUBASE)
CD ROM **BEST OF ATARI INSIDE 2 (FALKE VERLAG)** : NOUS CONSULTER
► la deuxième version de ce hit du cd rom.
CD ROM **JUST CALL MA INTERNET 2 (TDM)** : 190 F
► tout pour l'INTERNET sur ATARI et bien plus .
CD ROM **NEON + OVERLAY (SEIDEL SOFTWARE SERVICE)** : 790 F
► deux géants du graphisme sur ATARI réunis en version complète sur ce cd rom exeptionnel. Docs en sus (+200 F).
EXPAND (SOFTJEE) : 390 F
► transformez votre FALCON en expandeur tout en travaillant avec votre séquneceur habituel (compatible CUBASE SCORE)
LIVE MACHINE (SOFTJEE) : 390 F
► Le premier logiciel dédié à la musique LIVE. Idéal pour la techno. (FALCON uniquement).
QUINCY V 2.1 (TDM) : 990 F
► le 8 pistes pour FALCON le plus simple d'emploi, mais pas le moins puissant (player de midifile intégré). Version avec table de mixage automatisée.
N AES V 1.2 (WOLLER & LINK) : 490 F
► la dernière version du TOS multitâche. Extrêmement puissant !!!
HD DRIVER (UWE SEIMET) : 250 F
► LE gestionnaire de disque dur sur ATARI : nouvelle version.
STARCALL 2 (INLI SOFTWARE) : 490 F
► puissant intégré de la communication (BBS, FAX, répondeur...) : nouvelle version
ADAPTATEUR **ATARI** POUR **ZIP PARRALLELE (WOLLER & LINK)** : 590 F
► mettez un ZIP parrallèle sur votre ATARI.
SNIPPIT SOUND (ELECTRONIC COW) : 195 F
► transformez votre ATARI en super synthétiseur.
MIDI ARPEGGIATOR (ELECTRONIC COW) : 190 F
► un beau séquenceur "vintage" pour votre ATARI.
SOUND CHIP SYNTH (MINI MOO) (ELECTRONIC COW) : 149 F
► transformez votre ATARI en super synthétiseur façon MINI MOOG.
MAGIC HADES (A.S.H.-MW ELECTRONICS) : 749 F
► le système multitâche d'APPLICATION SYSTEME enfin dispo pour HADES
STARTRACK 2 (STEPHAN WILLHEM ELE CTRONICS) : 6500 F
► nouvelle version de la STARTRACK avec une baisse de prix en sus. Rendez votre HADES compatible FALCON !

NOUVEAUX MODULES ET PILOTES SÉRIALISÉS SUR PLACE

MODULE **CXMU HIRONDELLES** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 750 F
MODULE **CXMU VIRTUALISEUR** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 300 F
MODULE **CXMU FENETRE** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 300 F
MODULE **CXMU DOC INFO** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 590 F
MODULE **CXMU COLLECTOR** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 590 F
PILOTE **TIFFI** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 750 F

SUR COMMANDE

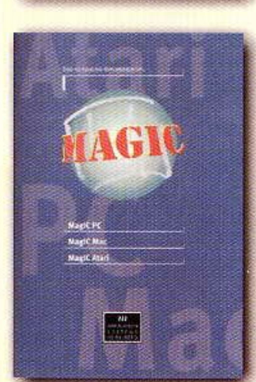
CALAMUS SL 98 PLUS (INVERS) : 3500 F
PILOTE **EPSON UNI CDT** POUR **CALAMUS SL (INVERS)** : 390 F
► pilote pour les nouvelles imprimantes EPSON STYLUS : 300, 400, 600, 800, PHOTO, 1520, 3000
MODULE **CALVIN** POUR **CALAMUS SL (INVERS)** : 1090 F
► module de calibration d'écran







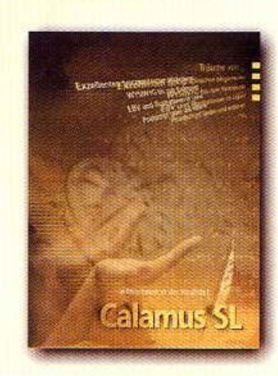








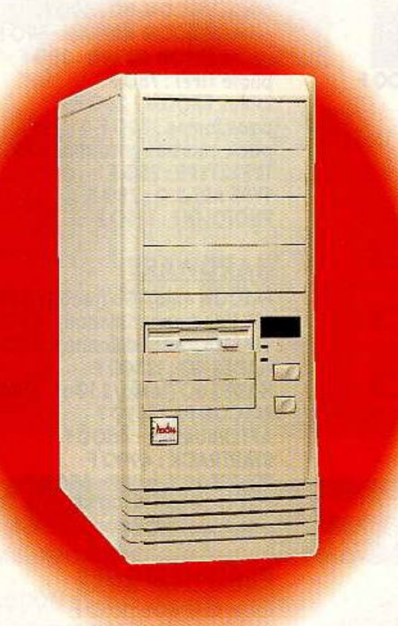








HADES



LE CLÔNE **ATARI** LE PLUS PUISSANT DU MONDE VOIT ARRIVER UNE FLOPPÉE DE NOUVEAUTÉS CE MOIS-CI. C'EST LE MOMENT DE VOUS DÉCIDER À PASSER À LA VITESSE SUPÉRIEURE. SI VOUS DOUTEZ ENCORE, COURREZ À NOS MAGASINS VOUS FAIRE FAIRE UNE DÉMO. VOUS N'EN REVIENDREZ PAS !

update XILINX RAM : 490 F
une nouvelle génération de xilinx est arrivée avec un meilleur RAM timing et l'utilisation du burst mode soit des performances accrues de 20 %

update autres XILINX : nous consulter

update TOS : 350 F
le nouveau TOS pour HADES est dispo. Au menu des nouvelles routines pour la lecture des disquettes, un boot plus rapide, scan des roms sur les cartes PCI, support de l'ET 6000...

update VDI ET 6000 : 190 F

cartes FAST & WIDE SCSI : à partir de 1490 F
jusqu'à plus de 10MB/sec soit dix fois la vitesse des transfert SCSI du FALCON.

MAGIC HADES : 749 F
le système multitâche des frères BEHNE enfin dispo pour HADES

ROPOCOP : 650 F
le triple port cartouche pour HADES compatible CUBASE, CD RECORDER...

STARTRACK 2 + DSP : 6500 F
la carte audio haut de gamme qui rend l'HADES compatible FALCON. Livrée avec un super logiciel de mastering 16 pistes.

l'HADES comprend

- carte mère + processeur
- boîtier tour moyenne
- câblage *
- souris
- clavier de type PC
- disque dur IDE 2,1 Go
- carte graphique + VDI
- lecteur disquette HD
- 16 Mo de ram
- HD DRIVER
- montage + test

* câbles MIDI et SCSI ext. en option

TARIFS

HADES 40 : 13 840 F
HADES 60 : 17 440 F

CARACTERISTIQUES

- processeur MOTOROLA MC 68040 sur modèle HADES 40
- processeur MOTOROLA MC 68060 sur modèle HADES 60
- TOS français
- 1 lecteur HD
- 4 bus PCI
- 2 bus ISA
- 1 bus VME
- 1 port EIDE max 10 Mb/s
- 1 port SCSI max 5 Mb/s
- 1 port SCSI 2
- 1 port modem 19 200 bps
- 1 port modem 230 000 bps
- 1 port local talk 230 000 bps
- 1 port parrallèle
- 1 port MIDI in
- 1 port MIDI out
- 1 port pour clavier PC
- 1 port souris
- 1 port joystick

NOS MAGASINS

magasin PARIS : 43, rue Amelot 75011 PARIS (métro CHEMIN VERT) tél. 01 40 21 13 67 – fax 01 40 13 68
magasin CHAMONIX : 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES tél. 04 50 54 49 77 – fax 04 50 54 49 94
centre de vente par correspondance : 43, rue Amelot 75011 PARIS tél. 01 40 21 13 69 – fax 01 40 13 68

ATTENTION !!!

À PARTIR DU 01/05/98, POUR MIEUX VOUS SERVIR, LE CENTRE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE CHANGE D'ADRESSE.
TERRE DU MILIEU VPC C'EST DORÉNAVANT AU : 43, RUE AMELOT 75011 **PARIS** / TÉL. 01 40 21 13 69 FAX. 01 40 21 13 68

extrait de notre catalogue

Le produit que vous recherchez n'y est pas ? Appellez-nous l'avons peut être parmis les milliers de produits référencés chez nous

GRAPHISME

RAINBOW II MULTIMEDIA : 490 F
APEX MEDIA : 990 F
NEON 3D : 790 F
ARABESQUE 2 : 490 F
PIXART 4 : TÉL
PHOTOLINE : 1250 F
LE DESSINATEUR : 150 F
PAINT MASTER : 50 F
SPRITE ANIMATOR : 50 F
LE DESSIN TECHNIQUE : 150 F
D GRAPH : 590 F
IMAGE STUDIO : 590 F
IMAGE COPY 4 : 390 F
L'INFOGRAPHE : 490 F
CYBERSTUDIO : 90 F
CYBERPAINT : 90 F
CYBERTEXTURE : 90 F
CYBERCONTROL : 90 F
SPECTRUM 520 : 90 F
UNISPEC : 90 F
PACKS OBJETS 3D2 : 50 F
TRUE PAINT : 190 F

VIDEO

QUICKCAM ATARI (N&B) : 1599 F

JEUX

RUNNING : 249 F
SHEER AGONY : 190 F
SHEER AGONY CD : 190 F
ROBINSON REQUIEM : 190 F
AAZHOM KRYPT : 190 F
OPERATION SKUUM : 190 F
RADICAL RACE : 190 F
SPACE FIGHTER : 149 F
SUBSTATION : 169 F
OBSESSION : 169 F
STARDUST : 169 F
ROAD RIOT : 169 F
LAMAZAP : 169 F
PINBALL DREAM : 169 F
ISHAR 1 : tél.
ISHAR 2 : tél.
ISHAR 3 : tél.
CONQUEST OF ELYSIUM : 169 F
POWERMONGER : 169 F
EPIC : 169 F
POPULOUS : 169 F
POPULOUS 2 : 169 F
PLATONIX : 169 F
CROWN OF CREATION 3D : 290 F
IMPULSE : 169 F
des tas d'autres jeux neufs pour ST
grand rayon occasion

EDUCATIFS

LES BASES DU DESSIN : 175 F
LES BASES DE L'ECRIT : 175 F
LES BASES DU FRANÇAIS : 175 F
LES BASES DE L'ANGLAIS : 175 F
LES BASES DE L'ALLEMAND : 175 F
LES BASES DE L'ESPAGNOL : 175 F

UTILITAIRES

EDC : 430 F
CD RECORDER 2 : 1590 F
NVDI 4 : 649 F
MAGIC : 749 F
MAGIC HADES : 749 F
HDU : 250 F
SEMPRINI : 249 F
HD DRIVER : 250 F
EXTENDOS : 190 F
START IT : 260 F
FIND IT : 120 F
N AES 1.2 : 490 F
VIDELITY : 200 F

PROGRAMMATION

FACE VALUE : 349 F
A DEBOG : 150 F
DEVPACK DSP : 390 F
DEVPACK 3 : 790 F
BASIC OMIKRON 5 : tél.

BUREAUTIQUE

PAPYRUS GOLD : 1260 F
LE REDACTEUR 1.99 : 90 F
LE REDACTEUR 3.15 : 590 F
LE REDACTEUR 3+ : 1260 F
GRAAL TEXT : 90 F
PUBLISHING PARTNER M. : 150 F
FIRST WORD PLUS : 150 F
TIMEWORKS PUBLISHER : 150 F
CALLIGRAPHER GOLD : 490 F
PRIAM EVOLUTION : 150 F
FONTES SIGNUM : 50 F
INDUCTION : 150 F

COMMUNICATION

WENSUITE : 290 F
STARCALL 2 : 490 F

GESTION ET TABLEURS

EUREKA GRAPHEUR : 80 F
GRAAL CALC & GRAPH : 290 F
GRAAL CALC 3 : 390 F
PACK GESTION : 1350 F
COMPTADOM 5 : 290 F
XXL : 390 F

CD ROMS

PSI : 249 F
ALPHA : 169 F
DELTA : 199 F
OMEGA : 190 F
TRANSMISSION : 99 F
SDK 97 update : 329 F
COMP. ATARI MINT : 290 F
LINUX v 2.0 : 349 F
NET BSD : 199 F
ATARI FOREVER 1 : 199 F
ATARI FOREVER 2 : 199 F
ATARI FOREVER 3 : 199 F
ATARI FOREVER 4 : 199 F
X PLORE : 169 F
GAMBLER : 199 F
JUST CALL ME INTERNET 2 : 190 F
COMPEDIUM : 190 F
BIRD OF PREY : 190 F
CALAMAXIMUS : 195 F
LIVRE CALAMAXIMUS : 195 F
BACKGROUND 1 : 249 F
BACKGROUND 2 : 249 F
BACKGROUND 3 : 249 F
INFOPEDIA : 590 F
HEALTH PACK : 348 F
SPACE MISSION : 258 F
WORLD WAR II : 290 F
ATARI GOLD : 300 F
THE ULTIMATIVE CD ROM : 169 F
ARTWORKS : 300 F
EROTICA : 190 F
SELECTED SIGNS : 249 F
ALL ABOUT SIGNUM : 249 F
SUPER MIDI PACK : tél.
BEST OF ATARI INSIDE: tél.
BEST OF ATARI INSIDE 2 : tél.
NEON + OVERLAY : 790 F

MUSIQUE

CUBASE AUDIO : 3300 F
QUINCY 2 : 990 F
AUDIO TRACKER : 850 F
AUDIO MASTER 2 : 850 F
DYNAMITE : 1290 F
EQUALIZER : 1290 F
ANALYSER : 1290 F
MIDI SYNC : 850 F
ZERO X 2 : 1090 F
WAVE MASTER : 850 F
FREESTYLE : 850 F
CUBASE SCORE : 2595 F
GUITAR DREAMS : 790 F
DIGITAL TRACKER : 390 F
DIGITAL HOME STUDIO : 800 F
MIDPLAY : 390 F
EXPAND : 390 F
LIVE MACHINE : 390 F
VOXX : 990 F
QUADERNO : 1500 F
MT DESIGNER : 75 F
MASTER : 75 F
STE MELODY MAKER : 90 F
DATADAT : 249 F
PSI BACKUP : 460 F
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM 8 OUT PRO : 2990 F
JAM 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM 8 IN 8 OUT : 5680 F
F.A.D. 2 IN/2 OUT : 1990 F
F.A.D. 2 IN/2 OUT : 1990 F
F.A.D. 2 IN/8 OUT : 2690 F
FDI EXT. : 1490 F
FDI INT. 1390 F
PSI : 1690 F
INTERFACE ADAT : 2990 F
MO4 : 1190 F
JAM SAMPLE CLOCK : 290 F
BI CLOCK : tél.
TRIPLE FAST CARD : 490 F
éditeur synthés EMC : 390 F
éditeur synthés YNOT : 390 F
MIDI ARPEGGIATOR v2.11 : 190 F
SOUND CHIP SYNTH v 3.0 : 149 F
SNIPPIT SYNTH v 1.22 : 195 F
SCRIBBLE SYNTH v 1.0 : 195 F
EC-909 v 1.0 : 290 F
THE SOUND PACKAGE : 590 F

PAO

CALAMUS SL'98 : 3500 F
update SL 96 › 98 : 590 F
update 93/94/95›98 : 2200 F
update 1.09 › SL'98 : 2400 F
interface flashage SDSI : 14190 F
module MERGE 3 : 1490 F
module FILTRE : 1090 F
FILTRES SUPPLEMENTAIRES : 590 F
module PAINT : 1490 F
module LIGNE D'AIDE : 150 F
module EDDIE 4 : 1090 F
module FEINDATEN 5 : 1790 F
divers modules 1 : 390 F
divers modules 2 : 390 F
divers modules 3 : 260 F
divers modules 4 : 260 F
module POSITIONNER : 590 F
module ALIGNEMENT : 450 F
module PERSONALISATION 2 : 750 F
module FRANKLIN 2.2 : 390 F
module ASSEMBLAGE : 1490 F
module CALYPSO : 4450 F
module CALYPSO LIGHT : 1100 F
module MESURE : 350 F
module SELECTION : 450 F
module CODE BARRE : 1490 F
module MACRO MANAGER : 260 F
module HIRONDELLES : 750 F
module VIRTUALISEUR : 300 F
module FENETRE : 300 F
module INFO DOC : 590 F
module COLLECTOR : 590 F
module CALVIN : 1090 F
pilote POSTSCRIPT LEVEL 2 : 2150 F
pilote IMPRESSION TIF : 1450 F
spooler INT. LINOTRONIC : 2250 F
pilote SHINKO CHC S-445 : 2900 F
pilote impression VDI 4 : 700 F
pilote impres. STYLUS PRO XL : 260 F
pilote impr. PRIMERA PRO : 3300 F
pilote WACOM UD : 590 F
pilote WACOM ARTPAD : 590 F
pilote EPSON SC UNI : 390 F
pilote TIFFI : 750 F
fontes BROOM : 260 F
pack fontes : 390 F
pack courbes gradation : 750 F
TYPE2TYPE : 750 F
TYPE ART 2.0 : 750 F
PHOTOLINE : 1250 F

HARDWARE

FALCON 4Mo/1Go (reco.) : 6990 F
STE 1Mo (reconditionné) : 990 F
STF 1Mo (reconditionné) : 690 F
HADES 40 : 13840 F
HADES 60 (16Mo/2.1Go) : 17440 F
FALCON FX : 1690 F
AFTERBURNER : 4500 F
STARTRACK : 4990 F
STARTRACK + DSP : 6500 F
CARTE 14 MO POUR FALCON : 880 F
4 Mo pour STE : 590 F

PERIPHERIQUES

toner SLM 605 : 250 F
toner SLM 804 : 390 F
Tambour SLM 605 : 990 F
MEGAFILE 30 reconditionné : 990 F
modem configuré : tél.
scanner + pilote : tél.
souris WIZARD 560 dpi : 190 F
souris MANHATTAN 200 dpi : 149 F
câble LINK 97 : 590 F
câble LINK 97 ZIP : 790 F
tab. graph. ARTPAD II + pil. : 1490 F
d. dur audio vidéo 2.1 Go : 2500 F
lecteur ZIP scsi : 1290 F
adapt. ZIP parralèle : 590 F
écran ATARI : 700 F
lecteur disquette DD/HD : 290 F
écran SVGA 15 pce : 2500 F
écran 17 pce HYUNDAI : 4500 F
graveur cd réinscriptible : 3750 F
lec. cd rom scsi SONY x 24 : 1200 F
track ball CX 80 modifiée ST : 149 F
clavier MEGA STE qwerty : 150 F
clavier MEGA STE azerty : 390 F

CONSOLES

JAGUAR + ALIEN : 490 F
LECTEUR CD + 4CD : 1390 F
PRO CONTROLLER : 245 F
CD MEMORY TRACK : 269 F
CATBOX : 590 F
LYNX : 350 F
POWER PACK : 185 F
SAC TRANSPORT : 185 F
SACOCHE : 90 F
COMLYNX : 39 F
BREAKOUT 2000 : 499 F
TOWERS II : 499 F
IRON SOLDIER 2 (CD): 499 F
WORLD TOUR RACING (CD) : 499 F
AIRCARS : 499 F
ZERO 5 : 499 F
WORMS (Mai 98) : 499 F
JEUX JAGUAR : dès 199 F
JEUX LYNX : dès 90 f
console 2600 : 150 F
track ball CX 80 : 120 F
paddle 2600/7800 : 20 F
jeux & prog. 2600/7800 : 50 F

CONSOLES ATARI ?

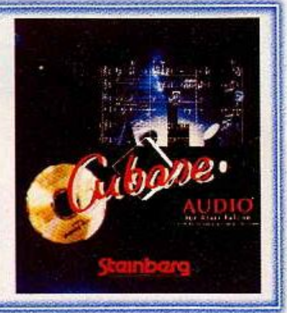
Nous distribuons tout pour les consoles ATARI récentes (JAGUAR, LYNX), mais aussi pour les anciens modèles comme la 7800 ou la 2600.
Venez nous rendre visite ou passez nous un coup de fil pour connaître les produits disponibles.





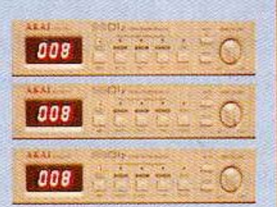
DEMOS

Chez TDM, on aime faire des démos et en plus on a le matériel pour. Il suffit de demander et on vous montrera tout CUBASE, QUINCY, la gamme SOUNDPOOL, CALAMUS SL, START IT & FIND IT...



DES SYNTHETISEURS POUR VOTRE ATARI !

Vous cherchez un expandeur performant et pas cher ?
Nous avons ce qu'il vous faut :
La série SGO1 d'AKAI reprend les sons échantillonnés des célèbres S1000, S3000... pour 1 490 F seulement le boîtier.
Trois références : SGO1K (Général MIDI), SGO1P (piano), SGO1V (vintage)
Le rêve !!!



OCCAZ'

nous avons constamment un grand choix de machines d'occasion ou reconditionnées.
Liste évoluant tous les jours.
tél. 01 40 21 13 67
ou 01 40 21 13 69
Nous rachetons également tout matériel ATARI



les magazines étrangers vous intéressent ? Faites-nous le savoir, nous pouvons vous les procurer

REVOLUTION est le premier magazine ATARI (allemand) sur cd rom (DELTA LABS). Ecrit en HTML, il est lisible sur toutes les plates formes. Chaque mois des Mo de DP et des programmes en versions complètes. 75 F le n°.



FORMATION

LA TERRE DU MILIEU, c'est aussi des cours privés sur vos logiciels et machines favorites. Possibilités de cours collectifs et stages sur plusieurs jours.
tél. 01 40 21 13 67



ATTENTION !!!

À PARTIR DU 01/05/98,
LE CENTRE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE CHANGE D'ADRESSE :
TERRE DU MILIEU VPC
43, RUE AMELOT 75011 **PARIS**
TÉL. 01 40 21 13 69

nos magasins acceptent les règlement par cartes bancaires VISA et EUROCARD MASTERCARD





BON DE COMMANDE

à découper ou recopier sur papier libre

Je désire recevoir les produits suivants :

nom	prix unit.	qté	sous total
frais de port (40 F ► 4 logiciels – 200 F ► station) :			
		total :	

Je règle par : ☐**chèque** ☐**mandat** ☐**contre remboursement (25 F en sus)**

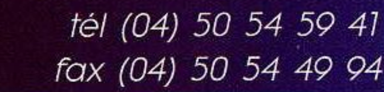
Nom : .... **Prénom :** ....
Adresse : ....
Code postal : .... **Ville :** .... **Pays :** ....

bon à renvoyer à : La Terre du Milieu, 43 rue Amelot – 75011 PARIS

DEMANDE DE CATALOGUE

Je désire recevoir gratuitement les catalogues suivants :
☐**Général** ☐**Musique** ☐**Pao** ☐**Consoles** ☐**Jeux**
Nom .... **Prénom** ....
Adresse ....
Code postal .... **Ville** ....
Pays ....





ST Magazine est une publication de La Terre du Milieu
SARL au capital de 50 000 F
216, rue de l'Essert 74310 Les Houches
Tél. : +33 (04) 50 54 49 77
Fax : +33 (04) 50 54 49 94
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : La Terre du Milieu – Jerry Graphic
Impression : Didier Quebecor
sur Heidelberg M 600

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication : Godefroy de MAUPEOU

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
tel. +33 04 50 54 49 77 / fax. +33 04 50 54 49 94
e-mail : tdmilieu@wanadoo.fr

ON COLLABORE A CE NUMERO
Andy PERRIER
Bertrand MARNE
Tristan COLLET
Pascal BARLIER
Frédéric THIRARD
Emmanuel JACCARD
Romuald JOUFFREY
Nicolas de GRANRUT
Pascal NOWAK
Bernard DOLIN
Gilbert FILLATRE
Guillaume TELLO

FABRICATION
suivi de fabrication : Godefroy de MAUPEOU

MAQUETTE
Godefroy de MAUPEOU – LA TERRE DU MILIEU

PUBLICITE
Godefroy de MAUPEOU : 04 50 54 49 77

ABONNEMENTS
380 f / an
offres groupées (voir annonces publicitaires)
Tristan COLLET : 04 50 54 49 77

DIFFUSION-VENTE
Pressimage
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Godefroy de MAUPEOU
Tél. 04 50 54 49 77



Voici comme promis un mois bien rempli en tests de nouveautés. N.AES 1.2, DIGITAL LAB, EXPAND, QUINCY 2, PIXART 4, CALAMUS SL'98... tout cela en prélude à un MILAN dont les premières machines disponibles pour le public devraient arriver au premier Juin.

A mon avis, cela va être l'empoignade début Juin, vu le nombre de demandes pour ce puissant compatible TOS qui a su se mettre à la portée de tous.

Mais les nouveautés ne sont pas que logicielles. En effet, après plusieurs mois d'absence, le cahier SHAREWARES revient ainsi que le site web ST MAG avec en prime un site web TERRE DU MILIEU.
stmag@i-france.fr et tdmilieu@i-france.fr

A propos de site WEB, je vous conseille d'aller visiter le site suivant :
www.milan-computer.com
C'est un petit bijou dédié au MILAN. Même si vous ne comprenez pas l'allemand, vous sentirez tout de suite que la communication axée autour de ce futur standard ATARI est enfin à la hauteur.
Le MILAN joue dans la cour des grand et ça, ça va faire mal car à ce prix-là la compétition redevient équitable, les plantages en moins, la qualité du TOS en plus.

Ce printemps 1998 voit le marché ATARI reprendre de la vigueur et les très très nombreuses demandes de disquettes et livre d'OXYD du numéro 124 sont là pour attester de ce regain d'intérêt ce dont nous ne pouvons que nous réjouir.

En cette période de coupe du monde de football, n'oubliez pas que "tant que la fin du match n'est pas jouée, tout peut encore arriver".
Et croyez-moi, la fin du match n'est pas près d'être sifflée.

Godefroy de MAUPEOU

P.S. : A propos de fin non sifflée, Pierre Louis LAMBALLAIS est en train de remonter un site M&E où il assurera le soutien aux développeurs. On devrait également y trouver des produits M&E à télécharger.



SOMMAIRE

ST MAGAZINE n°126 sortira en kiosque le 30 Juin 1998 (si les petits Bilous ne nous mangent pas d'ici là !)

magazine réalisé avec :
machines : HADES 60 128 mo (maquettage/flashage) TT 8 mégas (comptabilité), FALCON 14 et MEDUSA T40 64 mégas (flashage), scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR, SLM 804 maquettage : CALAMUS SL 96, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures), flashage module POSTSCRIPT LEVEL 2 pour CALAMUS SL rédactionnel : LE REDACTEUR 4+comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE

réalisé sur HADES 60 avec CALAMUS SL



PAPYRUS 6 EN FRANCE

C'est finalement TDM qui reprend la distribution de PAPYRUS en France. Les versions commandées aux salons seront donc très prochainement disponibles après tant de mois de rétention.

De plus la version 6.0 devrait également sortir chez nous dans la foulée.

En tout cas, voilà un produit qui est maintenant porté sur PC et qui continue fermement son développement sur ATARI. Comme quoi, cela peut être une bonne chose du point de vue financier de porter un programme sous WINDOWS mais aussi de rester tout aussi actif sous TOS. ROM SOFTWARE s'est d'ailleurs engagé à soutenir le développement sur nos machines. Il faut dire que c'est par milliers qu'ils en vendent sur ATARI. Ils auraient franchement tord de ne pas continuer.

XXL

Nous venons de recevoir une version de XXL en test. C'est un peu juste pour en faire un test, mais voici déjà un premier aperçu.

Malgré ce que pourrait laisser penser son nom, XXL est très différent du point de vue philosophie der EXCEL. Dans XXL vous avez trois fenêtres. La première est la traditionnelle feuille de calcul, la seconde affiche toutes les formules et la troisième est carrément un logiciel de mise en pages.

L'avantage de ces trois fenêtres est une lisibilité extrême de votre travail puisque la feuille de calcul n'affiche que les résultats et informations. Ainsi vous pouvez constamment visualiser les formules dans leur fenêtre dédiée.

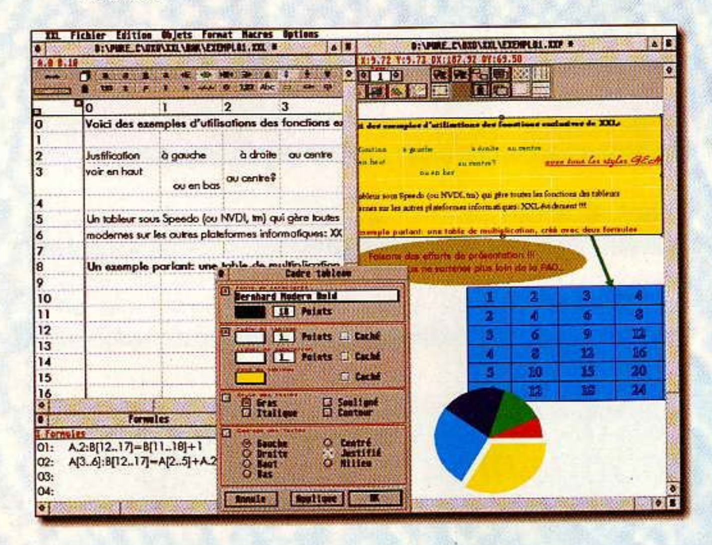
Quant à la dernière fenêtre, on appréciera enfin de ne pas se retrouver avec des graphiques dans la feuille de calcul mais avec un véritable rendu final de présentation.

XXL fonctionne avec SPEEDO GDOS ou NVDI, mais également sans ces derniers pour les moins fortunés.

Ces derniers apprécieront d'ailleurs son prix de lancement on ne peut plus bas.

Notez d'ailleurs que XXL fait partie du projet WENSUITE dans lequel il sera également intégré ultérieurement afin que ce dernier devienne un intégré de plus en plus puissant.

A suivre !



VIRUS & EMAIL

Suite à la "news" du mois dernier, Pascal NOWACK me fait remarquer, à juste titre, qu'un virus ne peut opérer à partir d'un email.

En effet, on voit mal comment un texte ASCII pourrait se transformer en virus. Pour qu'un virus se transmette via email, il faut que ce soit un exécutable attaché à cet email et comme nous sommes sur ATARI, il n'y a aucun risque qu'un virus pour PC ou MAC ne vienne infecter nos tendres machines.

Ouf ! Nous voilà rassurés !

LE MILAN A FRANKFORT



Le MILAN était bien présent à FRANKFORT comme en témoignent ces photos envoyées par Jean Louis GAYET (magazine INTERFACE). Le personnage moustachu qui sourit devant la "bête" est un des développeurs du MILAN.



Quant aux deux autres qui discutent dans un fauteuil, il s'agit ni plus ni moins de Jean Louis GAYET et de Karl STEINBERG en personne évoquant, entre autres, la version STARTRACK de CUBASE AUDIO FALCON.

Merci à Jean-Louis pour ces précieuses photos. Je vous rappelle au passage qu'INTERFACE est l'équivalent de KEYBOARDS en hollandais et qu'il possède lui aussi une rubrique ATARI.

DEUX JEUX DE REFLEXION POUR FALCON

Deux jeux de réflexion pour FALCON viennent de sortir chez MUCS en Allemagne. Il s'agit de WORD OF PUZZLE et de DERTHOR.

Tests le mois prochain.

NINTENDO PUGNACE

NINTENDO est décidément bien pugnace ces derniers temps. Voilà qu'ils viennent de se lancer dans une série de procès envers la contrefaçon et la concurrence déloyale.

Pour la contrefaçon, c'est on ne peut plus indiscutable, ce type de pratique étant absolument exécrable et touchant bien souvent à l'argent de la drogue ainsi qu'à l'exploitation des enfants.

Pour la concurrence déloyale, là c'est un peu fort de café car on peut lire le texte suivant :

"pour avoir importé avec l'intention de commercialiser, ou pour avoir vendu, des consoles et/ou des jeux vidéo NINTENDO, tout en profitant des investissements consentis par NINTENDO"

En effet, si votre mémoire est bonne, vous vous souviendrez sans doute que NINTENDO n'avait absolument pas prévu de lancer l'ULTRA 64 en FRANCE. Aujourd'hui, si elle a acquis sa réputation, c'est aussi parce que des tas de sociétés ont importé cette console d'eux-mêmes et créé ainsi un marché de l'ULTRA 64 en France.

En conséquence de quoi, on pourrait très bien inverser la vapeur en disant que c'est NINTENDO FRANCE qui a bénéficié des investisse-

ments de cette importation parallèle.

De plus les jeux et consoles même importées en parallèles sont achetées à qui ?

NINTENDO bien sur !

C'est un peu comme si ATARI faisait un procès à MEDUSA SYSTEM, FALKE VERLAG et consorts pour avoir profité de leur investissement en ce domaine.

Bien sûr NINTENDO met le paquet en promo en ce moment, ce que n'a évidemment pas fait ATARI, mais il pourrait au moins avoir le mérite de laisser vivre ceux qui leur ont permis d'être encore là aujourd'hui.

Décidément, autant l'ULTRA 64 est une excellente console (je n'en dirais pas autant de la GAME BOY), autant la politique de NINTENDO FRANCE est vraiment détestable.

EFFET LARSEN

ST MAGAZINE lit le VIRUS INFORMATIQUE et LE CANARD ENCHAINE. Il en fait un parallèle dans le numéro 123.

Du coup le CANARD ENCHAINE cite ST MAG.

Le VIRUS voyant cela est tout content et cite LE CANARD citant ST MAG citant LE CANARD et le VIRUS.

Allez chiche que cette news est reprise dans une des deux publications.



Tumulte immédiat

Dans le magazine informatique « St Mag' » n° 122 (décembre) paru avec un mois de retard :

« Le virus c'est Le Canard Enchaîné de l'informatique et là c'est pas Chirac, mais Bill Gates qui s'en prend régulièrement plein la tronche. »

Le programme de tout journaliste branché, cher confrère, n'est-il pas de secouer des puces ?

Moralité : Au *Canard Enchaîné*, ils lisent *ST Mag* (Wouaouh ! quel honneur pour eux !). Chez *ST Mag*, ils lisent *le Virus*. Et au *Virus*, on lit le *Canard*. La boucle est bouclée !

En tout cas, nous sommes très fiers d'être lus par LE CANARD ENCHAINE (et le VIRUS mais ça ce n'est pas une surprise).

A.M.W.A.

L'association citée le mois dernier, et qui réalise un fanzine dédié à chaque fois à l'intégrale d'un jeu JAGUAR, nous informe de son calendrier prévisionnel de parution.

Le voici :

- FEVER PITCH SOCCER (dispo)
- NBA JAM (dispo)
- SUPER BURNOUT 1 (dispo)
- SUPER BURNOUT 2 (07/98)
- WORLD TOUR RACING (09/98)
- revue de presse JAGUAR en HTML (09/98)
- cassette vidéo JAGUAR (10/98)

En plus ils ont en projet un adaptateur de manettes avec des entrées PC et ATARI/AMIGA en sus de celui cité le mois dernier et qui consiste à réaliser un cd rom au format MAC/ATARI/AMIGA dédié à la JAG et pour lequel ils demandent à tous ceux qui désireraient participer à un tel projet de les contacter à l'adresse suivante :

Frédéric MOREAU
Résidence Le Bossuet
52, rue Bossuet
85000 LA ROCHE SUR YON.

DINO

Un suisse résident à MARTIGNY (donc à 40 mn de TDM CHAMONIX), passionné des dinosaures est en train de réaliser un cd rom sur ce thème. Il utilise OVERLAY II qui semble bien faire une percée comme moteur de cd rom en ce moment.

On l'encourage vivement, car ces initiatives sont trop rares sur nos machines.

CONFEDERATE

Patrick RAMSKINDT du club M2000 est plein des projets.

Il travaille à un jeu sur les confédérés (sudistes dans la guerre de sécession) et réalise un fanzine sur disquette contenant des P.A.

Pour le contacter : voir les coordonnées du CLUB M2000 en revue de presse.

TOS FOR YOU

Le salon TOS FOR YOU s'est déroulé les 2 & 3 Mai derniers à Schaafheim en Allemagne. Il y a eu pratiquement autant d'exposants qu'à l'ATARI SHOW. La France était cette fois représentée par CENTEK et sa CENTURBO II enfin opérationnelle. Les développeurs de RUNNING nous en envoyé un mail pour nous dire combien ils étaient contents de voir tourner leur jeu à cette vitesse.

Pour le reste la fréquentation a visiblement été beaucoup plus ténue que pour l'ATARI MESSE voire l'ATARI SHOW. Selon la police on aurait dénombré 300 visiteurs et 600 selon les manifestants.

RUNNING

Puisque nous parlons de RUNNING, sachez qu'une version mutli joueurs est en développement ainsi qu'un éditeur de tableau. Malheureusement ce dernier est prévu pour PC. Un jeu sur FALCON et son éditeur de tableau sur PC. Gasp, la clientèle va être encore décidément bien dure à cibler.

Ceci dit nous ne sommes pas peu fiers, puisque les meilleures ventes de RUNNING ont été réalisées en France, devançant de loin les autres pays.

Cette situation existe d'ailleurs avec d'autres produits comme les JAMS qui se vendent à un rythme sans aucune comparaison avec les autres endroits du globe.

Comme quoi exporter ses produits en France peut être un très bon plan.

SILICIUM'98

Nous étions au SILICIUM'98 qui s'est déroulé à Villeneuve d'Asq sous la férule du CLUB M2000 et du LION'S CLUB. Encore une fois M2000 a prouvé son grand talent d'organisateur et réalisant un show impeccable. A titre d'exemple, il n'y a que dans leurs salons que les exposants trouvent une équipe qui les aide à monter et démonter leurs stands.

Ce salon était multimachines, mais l'ATARI avait visiblement une sacrée côte vu le monde agglutiné devant nos machines.

D'ailleurs, c'est bien simple, c'est un atariste qui a gagné le voyage offert par le concours du salon.

En tout cas, on reviendra l'année prochaine !

WORLD OF ATARI 98

Si vous allez du côté de LAS VEGAS cet été, vous pourrez faire un tour au WORLD OF ATARI 98, le salon américain de l'année. Ce dernier semble visiblement conçu pour présenter le compatible ATARI de



WIZZTRONICS (décidément cela devient une mode chez les organisateurs de salon).

On compte déjà 14 exposants ce qui est pas mal pour un salon américain. En effet ces derniers ont tendance à être beaucoup plus petits que par chez nous et surtout orientés collectionneurs.

Néanmoins ce sera l'occasion de découvrir des éditeurs "made in USA" comme CHRO MAGIC, DARK NIGHT GAMES, EMULATORS INC, ICD, TELEGAMES, WIZZTRONICS...

De quoi se plonger dans une autre vision de notre monde.

Chose amusant le dossier exposant est composé de ?

16 superbes dépliants publicitaires en quadri pour des hôtels, restaurants, casinos, parc d'attractions... + un dessous-de-verre de bière. La partie orientée salon est une simple feuille A4 recto verso sans aucune indication de l'endroit où se déroulera le show.

On y apprend tout de même que l'on peut obtenir 10% de réduction sur CONTINENTAL AIRLINES si l'on compte s'y rendre, qu'il y aura des discours d'anciens membres de la corp au cours d'un buffet au SAHARA HOTEL, qu'on y trouvera une collection de T SHIRT et de cassette vidéo dédiés au salon ainsi que des nouveautés pour les consoles 2 600, LYNX et les ATARI 8 bits.

Enfin pour en savoir plus voici une adresse Internet où vous pouvez même vous inscrire à l'avance :

www.atarihq.com

Décidément je suis vraiment curieux de voir ce que cela va donner.

WWW.ATARI.DE

HASBRO désirant utiliser le nom d'ATARI pour leur site WEB a demandé à FALKE VERLAG de laisser tomber le leur. Du coup le site FALKE change de nom et s'intitule :

www.milan-computer.com

Apparemment les choses se sont passées très facilement sans pression. Voilà qui devrait tempérer un peu mon pessimisme affiché dans l'article sur HASBRO le mois dernier.

MILAN : DANS LA COUR DES GRANDS !

L'arrivée du MILAN se précise puisqu'une première série de cents exemplaires, sera commercialisée début Juin. En attendant un gros dossier dès le mois prochain, voici déjà quelques caractéristiques :

HARDWARE
Processeur 68040 cadencé à 66 MHz
4 bus PCI
3 bus ISA
2 port IDE
1 bus CME optionnel sur ISA
4 slots EDO (512 Mo maximum)
Système en flash rom de 512 Ko
Clavier PC
Horloge sur pile
1 port parallèle
1 port série de type MFP (19200 bauds)
1 port série 230 600 bauds
1 lecteur HD 1.44

CONFIGURATION STANDART
Tout MIDI
Disque dur 1 Go
16 Mo de ram
Carte graphique S3 TRIO V64+ avec 2 MO de ram



Claviersouris
MILAN MULTI OS
TOS 4.5
Prix : env. 5500 F

PACK DE PROGRAMME LIVRE AVEC
(versions spéciales pour MILAN)
PAPYRUS TEXEL DRACONIS
HD DRIVER
PIXART 4.4
SMURF

Une des choses qui impressionne vraiment autour du MILAN, c'est la communication.

Je vous parlais le mois dernier de la superbe plaquette éditée pour son lancement.

Je vous conseille d'aller faire un tour à l'adresse Internet indiquée plus haut, vous serez soufflés par la qualité logistique du site MILAN.

Nous avons là un véritable soutien de la machine. Tout y est, des descriptifs complets, des interviews, un mini magazine, un panorama de notre univers avec des liens à chaque citation de programme ou de société, une liste de revendeurs (Allemagne pour le moment), le tout avec un design superbe tout en étant très rapide d'accès par la non-profusion d'images lourdes à télécharger.

Notez qu'il sera possible de télécharger le TOS pour y faire automatiquement l'update de celui de votre MILAN, grâce à la flashrom de la carte mère. Un simple clic de souris et votre MILAN aura un nouveau TOS.

Parmi les programmes livrés dans le pack MILAN, on trouve deux petits nouveaux SMURF et DRACONIS. Il s'agit : 1) d'un logiciel de retouche photo très prometteur 2) d'un browser WEB habituellement connu sous le nom de LIGHT OF ADAMAS (test prochainement).

Vraiment, nous avons de plus en plus le sentiment que FALKE VERLAG joue dans la cour des grands.

En tout cas, il s'en donne les moyens :
– superbe plaquette
– site WEB "classieux"
– participation à des salons de type FRANKFURT MUSIK MESSE
– pack de logiciels livrés avec la machine

Quant à la musique, nous avons vu que la STARTRACK tourne sur MILAN ainsi que toute la gamme SOUNDPOOL. Le MILAN possède maintenant une carte MIDI à connecter sur un bus ISA. Cette carte coûtera dans les 250 F, ce qui ne grèvera pas le budget des midiistes.

Quant au son, SOUNDPOOL, Stephan WILLHEM et les développeurs du MILAN travaillent à un nouveau pilote XBIOS qui permettra de mettre n'importe quelle carte son du monde PC sur un bus PCI et d'adapter automatiquement les programmes GEM à cette carte. Exemple : AUDIOTACKER fera 8 IN 8 OUT avec une STARTRACK + JAM et 2 IN 2 OUT avec une SOUNDBLASTER lambda.

De quoi redonner confiance dans tout le marché.

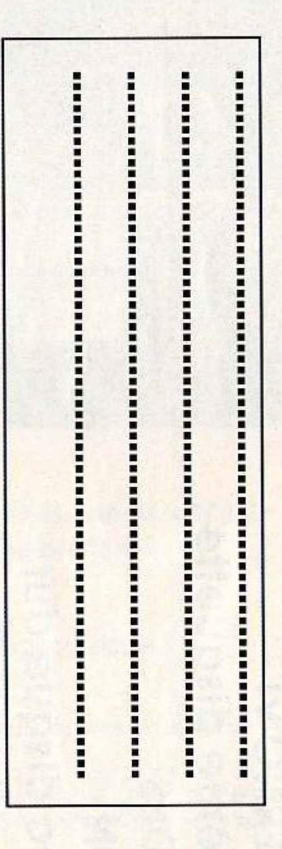
Pour tout savoir, ne manquez surtout pas le mois prochain le gros dossier spécial MILAN dans ST MAGAZINE n°126.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr

Pour remplir le bon, voir page suivante ►►

pour recevoir gratuitement vos deux disquettes (affranchissement à la charge de La Terre du Milieu), remplissez ici vos coordonnées :

nom & prénom :
adresse :
code postal + ville :
pays :



LES DISQUETTES

Je désire recevoir :
☐ QUADERNO v1
la deuxième disquette :
☐ TT/HADES
☐ FALCON
☐ ST avec disque dur
☐ ST sans disque dur

Je commande :
☐ la doc QUADERNO (+90 F)
☐ la mise à jour QUADERNO FALCON (+ 990 F)

STMAG 125

Pour recevoir la disquette MAGAZINE et la disquette MACHINE sans aucuns frais, veuillez remplir le bon ci-contre de la façon suivante :

Disquette magazine : cochez la croix correspondant à votre choix.

Disquette machine : indiquez votre machine (TT/Hades, Falcon, ST avec ou sans disque dur).

Attention : ne cochez qu'un seul choix pour chaque disquette.

Remplissez ensuite vos coordonnées au dos du coupon.

Mettez ce bon dans une envellope NON AFFRANCHIE où vous inscrirez la mention suivante :

> LA TERRE DU MILIEU
> LIBRE REPONSE n°41025
> 74310 LES HOUCHES

Postez et c'est tout ! Vous n'avez plus qu'à patienter environ une à deux semaines pour recevoir vos disquettes directement chez vous.

Forts de notre première expérience du mois passé avec le système du coupon, voici quelques remarques.

Utilisez uniquement le coupon fourni dans ST Magazine (pas de photocopie, pas de recopiage...), le coupon fait office de preuve d'achat. Si vous ne voulez pas découper votre magazine ; abonnez–vous, en payant en 3 fois sans frais c'est abordable pour tout le monde, ou passez à nos magasins pour récupérer les disquettes.

Ne rajoutez RIEN sur le coupon (pas de ratures, d'agrafes, de commentaires, de réclamations, de modifications...), le coupon doit être coché à un ou deux endroits avec votre adresse et c'est tout.

Découpez le correctement par pitié ! Pas de page arrachée ou de découpage incomplet. Imaginez la tête de celui qui doit rectifier les centaines de coupons qui arrivent (on en a reçu découpés à la tronçonneuse, je vous jure !).

Vous avouerez que ce n'est pas sorcier de respecter ces quelques règles qui nous simplifient grandement la tache et qui vous permettront de recevoir plus vite vos disquettes. Attention, en cas de non-respect de ces règles, votre demande pourra être considérée comme nulle.

Notez que si vous le préférez, vous pouvez passer à l'un de nos deux magasins pour vous les procurer encore plus rapidement.

TDM Paris : 43 rue Amelot 75011 PARIS

TDM Chamonix : 216 rue de l'Essert 74310 Les Houches4

LES DISQUETTES

QUADERNO V.1

ne marche pas

Recevez gratuitement la première version de ce séquenceur complètement révolutionnaire

Profitez également de nos offres exceptionnelles :
1) la doc de QUADERNO V.1 pour 50 F seulement
2) la mise à jour vers QUADERNO 2 FALCON pour 990 F seulement



A propos des disquettes qui accompagnent ST Magazine, elles n'ont plus d'étiquettes depuis le N°121. Aucune inquiétude à avoir, cela est normal. Cela s'appelle le serrage de boulons !

ST : Dogfight, Ergon, Latex, DBEV108, Shauri, Wave ST, Zippie.
Falcon : Latex, Adresse, AVI030, Awele, DBEV108, Sample, Shauri, Surround, Wave ST, Expand, Zippie.
TT/Hades : Latex, Eureka, HadesAVI, Shauri, Thing, Xtastur, Hades.

Dogfight
Un jeu de tir jusqu'à quatre joueurs ! Vraiment éclatant en mode multijoueurs.

Ergon
Un jeu d'action/stratégie pour deux joueurs. Entre le wargame et le jeu d'arcade, Ergon propose à deux chefs d'armée un affrontement radical dans un monde futuriste.

Latex
les exemples qui accompagnent l'article de ce mois-ci.

DBE V108
ne marche pas

La version 1.08 de ce soundtracker 32 voix pour STE/MegaSTE/TT/Falcon. Un produit Sector One.

Shauri
Un analyseur de système assez pratique et puissant. Il vous permet de tout savoir sur votre système et le sauve sur disquette.

Wave ST
Un player de fichiers .Wav pour toutes machines (il s'adapte à votre système sonore). Une production Sector One.

Adresse
Un gestionnaire d'adresse très beau et pratique. A essayer.

Awele (VGA)
Adaptation d'un jeu Africain très connu. Beauté, stabilité, réalisation... il a tout pour lui !! Le premier logiciel d'un auteur Français ! Nous, des premiers softs comme ça, on en veut bien tous les jours...

Sample
Comme son nom ne l'indique pas, voici un sample. Et oui, il paraît que vous êtes plusieurs à être musiciens et à lire ST Mag. Ca devrait vous faire plaisir non ?!

Surround
Le système surround de votre cinéma vous fait envie ? Pas de problème, votre Falcon est là. Branchez le magnéto ou la chaîne dessus, lancez surround et hop on y est !! évidemment, comme pour tout surround qui se respecte, avec 4 haut parleurs c'est mieux. C'est même obligé. Si.

Eureka
Un grapheur pour TT/Hades aux fonctions multiples et variées. C'est bateau comme description, mais comme nous on n'y connaît rien en courbes... Enfin bon, d'après des sources sures, il paraît que c'est très bien et en plus c'est Français.

Hades AVI
Un player de fichier AVI pour Hades de Sector One. Ils ne se contentent pas d'être prolifiques, en plus ils développent pour Hades maintenant. Comment exprimer notre gratitude en ces temps difficiles ? Avec un coup de pub ? Ok
SECTOR ONE, SECTOR ONE, SECTOR ONE, SECTOR ONE, SECTOR ONE, SECTOR ONE, SECTOR ONE, SECTOR ONE, SECTOR ONE, SECTOR ONE, SECTOR ONE, merci.

Thing
Le TOS de votre TT ou de votre Hades n'est pas franchement folichon côté esthétique ? Oubliez vite cet univers triste et austère, découvrez Thing un bureau alternatif puissant et beau. La version qui vous est fournie fonctionne avec NAES sur Hades, est entièrement en Français avec son manuel en Français.

Xtastur
Il est là, tout configuré, tout prêt pour ne plus galérer avec son clavier PC sur Hades. Un don généreux de français Lecoat. Merci.

Xpand
Voici la démo de ce logiciel audio qui est testé dans ce numéro.

Zippie
Un utilitaire pour lecteur ZIP. Permet de gérer les protections et l'éjection (pratique sous MagicMac). En plus on vous l'a traduit !

Hades
Voici le dernier accessoire Hades en date ainsi que l'HADES.INF tous deux traduits en Français.



L'EVOLUTION D'EVOLUTION

Bienvenue dans la 9ème rubrique l'évolution d'Evolution. Après un mois d'absence, nous voici de retour avec une actualité assez calme c'est pourquoi nous allons nous pencher ""-de nouveau" sur le fichier de compétences d'Evolution.

C'est quoi ce fichier ?

Je rappelle pour les lecteurs épisodiques de ST Magazine qu'Evolution a créé un fichier de compétences. Celui-ci réunit toutes les personnes qui souhaitent s'y inscrire. A quoi ça sert ? Ce fichier sert à aider les ATARIstes qui sont isolés. En effet il arrive très souvent qu'un ATARIste ait besoin d'aide et qu'il ne connaisse personne qui soit capable de lui donner un coup de main. Evolution peut lui venir en aide : il suffit que cet ATARIste nous envoie une recherche de compétence. C'est-à-dire une lettre dans laquelle il nous explique quel genre de personnes ou de savoir-faire il recherche pour l'aider. Nous nous plongeons alors dans notre base de données et nous en tirons 3 noms de personnes correspondant le mieux possible à ce qui est recherché. Afin de conserver la confidentialité des données du fichier, nous ne communiquons pas les adresses de ceux que nous avons sélectionnés. Nous leur envoyons les coordonnées de la personne qui fait la recherche de compétence.

Prenons un exemple...

Je sais bien que mes explications sont un peu floues, alors prenons un exemple fictif.

Mettons que je recherche un spécialiste des générateurs aléatoires de lavabos ;-) pour un développement ultra-secret d'un super logiciel révolutionnaire. J'écris à Evolution en leur précisant que je recherche un spécialiste de la génération aléatoire de lavabos. Je n'oublie pas de leur joindre 3 timbres (pour qu'ils puissent contacter les spécialistes en question), ni de joindre une enveloppe timbrée à mon adresse (Facultative, mais qui me permet de recevoir une réponse d'Evolution... Une sorte d'accusé de réception en fait.). Chez Evolution, dès qu'ils ne seront plus surchargés de boulot, ils vont lire ma lettre. Ils vont alors se plonger dans le fichier de compétences pour rechercher mon spécialiste. Ils n'en ressortiront, les yeux rougis, que quand ils auront pu sélectionner les 3 personnes les plus susceptibles de m'aider.

Comme chez Evolution ce sont des gens biens et qu'ils respectent à la fois la vie privée des gens et à la fois la loi Informatique et Liberté ; ils ne vont pas m'envoyer l'adresse de ces 3 spécialistes !. Pourtant ils vont quand même m'écrire (avec mon enveloppe timbrée pardi) en me disant que gniagniagnia-gnian, ils ont bien reçu mon courrier, gniagnia-gniagnia, ils ont bien fait la recherche de compétence, gniagniagnia-gnian, ils ne comprennent pas trop pour quel type de logiciel ultra-secret j'ai besoin d'un spécialiste des générateurs aléatoires de lavabos, etc...

Mais ce n'est pas tout !. Ils vont ensuite écrire un courrier aux trois personnes sélectionnées, en leur disant qu'un garçon "-un peu fou" recherche des gens comme eux pour faire un générateur aléatoire de lavabos. Avec ça les gars d'Evolution rajoutent mon adresse (dont j'ai accepté implicitement la diffusion en envoyant ma recherche de compétence) et une formule de politesse bidon, et signent. Et hop ! ils utilisent mes timbres (eh oui ! c'est à ça que cela sert) et poste le tout.

Selon la vitesse de la Poste et le prix de mes timbres, les 3 spécialistes du lavabo généré de façon aléatoire vont recevoir le courrier d'Evolution assez rapidement. Là, deux possibilités : soit ils me prennent pour un fou (et ils ont raison) et ne donnent pas suite, soit ils sont hyper intéressés et s'empressent de me contacter (par téléphone, courrier ou e-mail c'est selon). Je n'ai plus qu'à choisir parmi les spécialistes qui m'ont contacté celui qui me convient le mieux et l'affaire est faite. Merci Evolution...

Il y a quand même le cas où aucune des trois personnes contactées n'est intéressée par mon projet. A ce moment-là je ne reçois rien et je suis déçu !. En fait si entre le moment où j'ai reçu la réponse d'Evolution (dans mon enveloppe timbrée) et le moment où je suis déçu il s'est écoulé plusieurs semaines ; je n'oublie pas de renvoyer une recherche de compétence à Evolution en précisant que la précédente avait été un échec... Et là, ça recommence avec d'autres spécialistes sélectionnés dans le fichier.

Il y a aussi le cas où il n'y aurait pas 3 personnes qui correspondent à ce que je cherche dans le fichier de compétences. Alors là, chez Evolution, ils me rendent mes timbres surnuméraires avec leur réponse (toujours dans mon enveloppe timbrée).

J'espère qu'avec cet exemple "-assez peu probable", j'aurait été plus clair.

Quelques conseils pour vos recherches

Bien sûr vous pouvez optimiser votre recherche de compétence. Par exemple en joignant plus de trois timbres. Sachant que chaque timbre correspond à une personne contactée, cela vous donnera plus de chance de trouver la perle rare. En plus, si vous avez aussi mis une enveloppe timbrée de réponse avec votre recherche, les timbres en trop vous seront renvoyés !. De même, si vous cherchez plusieurs types de personnes (par exemple un programmeur ET un graphiste) joignez autant de fois 3 timbres que vous en cherchez (donc 3 * 2=6 timbres dans notre exemple).

Vous avez remarqué qu'en bonus, et grâce à La Terre Du Milieu, les recherches de compétences sont aussi publiées dans ST Magazine (ici quoi). En fait il s'avère que je reçois souvent des recherches SANS timbres... A ce moment-là je ne fais QUE les citer dans cette et rubrique et ne peux effectuer de recherche sélective dans le fichier!. Et je vous le dis par expérience, jusqu'à présent les recherches de compétences qui ont été seulement publiées dans le magazine ont reçu très peu de réponses. Contrairement à celles qui ont fait l'objet d'une sélection dans le fichier.

Donc n'oubliez pas vos timbres et sachez qu'avec ou sans timbres, votre recherche sera publiée dans ST Mag... Toutefois si vous ne voulez pas que vos coordonnées apparaissent sous cette rubrique, il vous suffit de le préciser dans votre courrier.

Pour finir, si vous faites une recherche de compétence et que vous n'êtes pas inscrit dans le fichier, faites le en nous renvoyant le questionnaire...

S'inscrire dans le fichier

En effet, on dirait que vous inscrire dans ce fichier vous fait peur !.

Alors mettons les choses au point. TOUT le monde peut (doit) s'y inscrire. Vos coordonnées et les autres informations qui vous concernent resteront STRICTEMENT confidentielles. Nous ne communiquerons votre adresse que dans le cas UNIQUE où vous faites une recherche de compétence.

Par ailleurs, vos savoir-faire nous intéressent, quels qu'ils soient !. Même si vous ne savez ni programmer, ni dessiner, ni faire de musique, ni ceci, ni cela, vous pourriez peut-être aider un ATARIste quelque part !. Alors qui que vous soyez, d'où que vous veniez et quoi que vous fassiez et sachiez faire, vous n'avez AUCUNE raison de ne pas vous inscrire dans le fichier de compétences... J'attends donc avec impatience vos inscriptions.

Pour faire cette inscription, il vous suffit de répondre au questionnaire qui accompagne cet article. Mais je vous demande d'avoir pitié de votre ST Mag et de ne pas le découper. Faites une photocopie ou recopiez-le mais cessez la torture des ST Magazine !. Je reçois de plus en plus de morceaux de magazines et cela me fait de la peine (surtout



pour la rubrique qui est derrière le questionnaire).

Ceci étant dit, voici quelques autres suggestions pour bien faire son inscription dans le fichier de compétences. Essayez d'être précis. En face d'une rubrique ne vous contentez pas de mettre un laconique "oui" ou de cocher la case. Précisez vos aptitudes et expliquez la teneur de vos réalisations. Dans le cas où vous pourriez les envoyer (programmes compilés, dessins, musique sous forme de fichiers, MID, MOD ou d'échantillons...) faîtes le si possible. Cela nous permettra de mieux cibler vos compétences et de ne pas vous cataloguer dans les spécialistes des générateurs aléatoires de lavabos si vous êtes au contraire un inconditionnel des fractales de bidet. Toutefois, je précise ici que le contenu des disquettes de ST Mag, comme du reste du magazine n'est pas de notre ressort. Si vous voulez que vos réalisations y figurent envoyez–les directement à ST Magazine !.

Pour finir, essayer d'écrire proprement !!!!!

La recherche du mois :

Passons aux choses sérieuses... ce mois-ci, je n'ai reçu qu'une seule recherche de compétence, la voici :

VINCENT Cédric,
35 route de Hurtigheim,
67117 ITTENHEIM
e-mail: cvincent@iutsud.u-strasbg.fr

Cherche un graphiste (style futuriste) et un musicien pour faire des illustrations et la musique d'un wargame style Dune II qui est en préparation. Il tournera sur Falcon en 320 * 240 en 256 couleurs. Si, par ailleurs, vous avez des idées qui pourraient le faire avancer dans son projet, n'hésitez pas à le contacter.

Ecrivez-nous !

Si comme Vincent, vous avez besoin d'un coup de main, envoyez-nous une recherche de compétence, sans oublier vos timbres!. Par ailleurs, si vous ne vous êtes pas encore inscrit dans le fichier de compétences, faites-le. Puis envoyez-nous le tout à :

MARNE Bertrand,
Evolution
13 Rue du 4ème Zouaves,
93110 ROSNY-SOUS-BOIS.

Enfin si vous voulez avoir des contacts dans votre région, vous pouvez bien sûr faire une recherche de compétence, mais vous pouvez aussi vous abonner à l'excellent "Falcon Seulement" de Pascal Cornot :

CORNOT Pascal
9, rue des Ribottées
21000 DIJON
e-mail: monitor@gen4.pressimage.fr

En effet Falcon seulement contient une carte de France des utilisateurs d'ATARI ! Vous pourrez y trouver des contacts dans votre région. Vous pourrez aussi vous y inscrire et à votre tour figurer sur cette carte.

Pour finir.

Avant de vous dire au revoir, je voudrais remercier chaleureusement David Curé pour sa «News» sur Evolution dans Dream magazine.

ATARIssez bien, n'oubliez surtout pas de vous inscrire dans notre fichier de compétences et n'hésitez pas à nous contacter pour un quelconque conseil ou une quelconque aide.

Au mois prochain, si tout va bien, dans l'évolution d'Evolution.

Bertrand MARNE

Le Questionnaire :

Pour vous inscrire dans le fichier de compétences, il n'y a rien de plus simple : répondez soigneusement à TOUTES les questions que nous allons vous poser, et envoyez nous tout cela à l'adresse située à la fin de l'article.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Téléphone :
Votre pseudo minitel (et sur quel serveur) :
E-Mail :
Age,

Précisez nous vos aptitudes dans les domaines suivants :

- ☐ Programmation :
- ☐ Graphisme :
- ☐ Musique :
- ☐ DSP :
- ☐ Electronique :
- ☐ Publicité :
- ☐ Communication :
- ☐ Traduction :
- ☐ jurisme :
- ☐ Management :
- ☐ Autres (Tout et n'importe quoi (sauf la couture !)) :

Sans oublier à chaque fois de donner des exemples de vos réalisations s'il y a. le mieux étant de nous en envoyer quelques-unes si c'est possible !,

Précisez ensuite ce que vous aimeriez qu'il y ait sur ATARI (Et qu'il manque) dans les domaines suivants :

- ☐ Bureautique :
- ☐ Graphisme :
- ☐ Musique :
- ☐ Jeux :
- ☐ Communication :
- ☐ PAO :
- ☐ CAO. En général :
- ☐ Hardware (Machines, périphériques, cartes-additionnelles...)
- ☐ Autres, :

Si vous avez un (des) projet(s), décrivez-les-nous,

Enfin, précisez nous votre configuration (Machine(s), périphériques...).



LES CAHIERS DE L'HADES

Après le rush du mois dernier, voici un mois un peu plus calme pour le dieu des enfers. Nous allons donc en profiter pour répondre à certaines de vos questions après quelques "news".

P SOUND

La carte P SOUND de Loïc SEBALD devient un mini-standard pour nos machines car pas mal de développeurs rendent leurs applications compatibles avec cette dernière. Il faut dire qu'à partir du moment où elle se connecte sur le port parallèle, elle devient utilisable sur n'importe quelle machine et permet donc aux développeurs ne possédant pas d'HADES de rendre leurs programmes compatibles avec ce dernier du point de vue sonore.

BVDI

Loïc SEBALD, toujours lui, réalise pour OXO SYSTEM une VDI permettant d'utiliser n'importe quelle carte graphique dans les résolutions standards. A l'heure actuelle, cette VDI tourne sur quasiment toutes les cartes du marché en 640 * 480 16 couleurs. Reste à implémenter d'autres résolutions standards et nous ne serons enfin plus restreints dans le choix de la carte graphique pour nos machines.

DISTORT

Décidément, L. SEBALD pourrait recevoir le titre de la légion d'Hadès tant il travaille pour ce dernier.

Petite production, mais décidément bien fun, son programme DISTORT qui vous fait une mini démo en 640 * 400 65 000 couleurs.

Alliée à la carte P SOUND cette démo vous délivrera même de la musique. Que demander de mieux.

QUESTIONS

Depuis que j'ai personnalisé le fichier INF de l'accessoire HADES CONTROL, celui-ci ne marche plus qu'en manuel ?

Lorsque vous avez inséré vos programmes et indiqué les paramétrages de ceux-ci dans le fichier HADES_B.INF, vous avez certainement dû décaler une ligne, supprimer un blanc, ou sauver votre texte dans un ASCII pas très "catholique" (avec le REDACTEUR par exemple).

La structure du fichier s'en retrouve modifiée et rend donc l'HADES_B.INF inexploitable.

Reprenez le fichier original et faites bien attention à respecter le mode d'emploi (traduit en français sur la disquette HADES du mois) inscrit dans le fichier lui-même.

THING livré avec N_AES ne marche pas sur HADES.

Effectivement la version de THING livrée avec N.AES ne marche pas sur HADES. Dans le cdrom PSI, il y a une version enregistrée de THING qui elle marche parfaitement. Nous avons mis cette version (sans sa clef d'enregistrement évidemment) sur la disquette HADES du mois et en plus elle comporte l'intégrale de la doc ainsi que le programme en français.

Si le bureau vous plait, je vous conseille de vous enregistrer auprès de l'auteur qui vous enverra une clef afin d'utiliser ce superbe bureau alternatif à fond.

Le clavier de mon HADES ne correspond pas toujours aux caractères sur l'écran.

C'est normal car le clavier de l'HADES est un clavier de type PC et le TOS demande un clavier ATARI. Pour cela vous avez un programme à mettre dans le dossier AUTO intitulé XTASTATUR (livré avec l'HADES) ou CKBD DELUXE (sur la disquette HADES du mois).

Ce petit programme permet de rerouter les touches du clavier vers les caractères correspondants du système.

Cela peut aussi servir lorsqu'on utilise un MAGIC HADES en Allemand par exemple.

Sinon, vous pouvez faire comme moi, taper les caractères ASCII spéciaux à l'aide de la touche ALTERNATE et du code ACSII correspondant.

Bien que depuis que François LECOAT nous a envoyé cette version toute configurée de CKBD DELUXE, je pense que je vais tout de même finir par l'installer sur mon HADES.

Mon HADES avec carte graphique sur bus ISA ne fonctionne pas avec ROPOCOP.

Hélas, c'est normal. La seule solution, c'est de changer la carte graphique ISA contre une carte graphique en PCI.

Les cartes ATI en ISA sur HADES datent du début de la machine. Elles ont été très rapidement remplacées par des cartes PCI. Les quelques possesseurs d'HADES avec ATI en ISA ne peuvent donc pas utiliser ROPOCOP sans changer de carte graphique.

A quoi sert le départ de nappe sur ROPOCOP ?

Ce port sert à reporter le port B du port cartouche pour pouvoir l'insérer sur la face arrière afin d'avoir deux ports cartouches au lieu d'un seul en face arrière.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr





Pourquoi donc avoir attendu si longtemps un tableur sur Atari ?

Prix de lancement 390 FF ttc

XXL Fichier Edition Sélection Format Options Modules

D:\PURE_C\OXO\XXL\PLANNING.XXL

Système 020 L:00001,C:00001

	x.00	x.01	x.02	x.03	x.04	x.05	x.06	x.07
y.00			TVA	Benef	Reste	Pertes	Profits	
y.01	Janvier	120000	24720	36000	-6000	6000	0	
y.02	Février	150000	30900	45000	3000	0	3000	
y.03	Mars	170000	35020	51000	9000	0	9000	
y.04	Avril	220000	45320	66000	24000	0	24000	
y.05	Mai	180000	37080	54000	12000	0	12000	
y.06	Juin	190000	39140	57000	15000	0	15000	
y.07			Taux	Marge	Frais			
y.08			20.6	30	42000			
y.09								
y.10								

Formules

01: x[2..3]:y[1..6]=x.1*y.0/100
02: x.4:y[1..6]=x.3-y.8
03: x.5:y[1..6]=-x.4*(x.4<0)
04: x.6:y[1..6]=x.4*(x.4>0)
05:

Evaluation

STD SCI FIX2 DEC BIN HEX Macro

Xxl est un tableur multidimentionnel, c'est-à-dire qu'il ne se limite pas à deux dimensions (lignes et colonnes), mais peut en compter jusqu'à 16 ! Pourquoi ? Pour pouvoir ranger dans chaque dimension une catégorie, afin de faciliter votre travail et d'organiser votre feuille de calcul: moins de formules à gérer, c'est plus d'efficacité.
Les applications les plus poussées dans les finances, statistiques, comptabilité, plannings prévisionnels deviennent évidentes.
L'organisation exclusive à Xxl des formules vous ouvre la porte des calculs matriciels, vectoriels et nombres complexes.
Les intitulés des dimensions et des indices (jusqu'à 65000) sont redéfinissables.
La structure modulaire de Xxl (commune au futur WenSuite III et Studio 1024) permet:
- l'import et l'export des tableaux dans d'autres formats (Works, Html ...)
- d'étendre le jeu de fonctions de calcul du tableur (documentation développeur disponible gracieusement)
- l'écriture de macro-commandes

Une fenêtre de présentation vous permet de préparer toute ou partie de votre feuille de calcul, d'y ajouter des images ou des objets vectoriels (graphs ou clip-arts) et de l'imprimer (au standard SpeedoGDOS).

RENSEIGNEMENTS au 03-86-75-60-30

Internet sur Atari ?

WENSUITE II, TOUT SIMPLEMENT

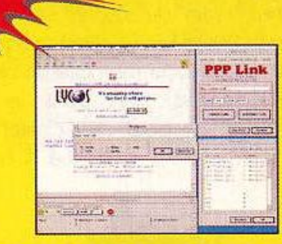
WebSpace
+ l' E-mail
+ Newsgroups
= WenSuite II

WenSuite II est le seul logiciel d'accès à l'Internet sur Atari, en Francais, qui dispose d'un service technique. Très complet, et très performant, c'est sans conteste la meilleure manière de se connecter. 2 à 5 X plus rapide que ses concurrents, et des fonctions uniques.
WenSuite II fonctionne sur tous les Atari (au minimum 1 Mo de mémoire, disque dur recommandé)

290 FF ttc Seulement







OXO SystemS

3/5, RUE DES VARENNES - 89160 LEZINNES



STRETCH BUG

La fonction TIMESTRETCH du CUBASE AUDIO FALCON comporte un joli bug. En effet lorsque vous indiquez un indice de stretching en échantillon (SAMPLE) et non en temps, CUBASE AUDIO plante.

Indiquez donc toujours vos durée en temps et non en échantillons

GdM



EXPAND

Un expandeur/sampler pour Falcon dont la banque de donnée de sons n'a d'égal que l'espace de votre disque dur... J'en ai rêvé, Softjee l'a fait !

Sachez en premier lieu que ce logiciel fonctionne soit en stand alone, soit en accessoire avec votre séquenceur préféré ou piloté par un clavier MIDI. Expand est très facile à utiliser et c'est tant mieux.

Je construis

Dans un premier temps, il faut construire des instruments de musique (piano, violon, nappes...) et ceci s'effectue en chargeant des samples au format AVR ou AIF. Un instrument se compose en effet d'un ou plusieurs de ces samples. A l'origine, un instrument contient l'emplacement pour un seul son et le bouton "multi" permet alors de rajouter des emplacements pour de nouveaux sons. Par exemple, l'instrument batterie est composé d'un sample de grosse caisse, d'un de caisse claire, de différents samples de cymbales et charley et enfin d'autres instruments de percussion.

Quelques instruments sont livrés à l'origine et vous pouvez ainsi comprendre comment ils sont établis. Dès le premier "instrument" chargé, on peut jouer du clavier pour bénéficier de ce synthé en direct. Il est à noter que l'on voit alors la forme d'onde dans une fenêtre de fort belle taille. On affecte un instrument à un canal MIDI. On apprécie ainsi les 16 "led" qui indiquent le canal MIDI joué. Par exemple, avec un clavier qui envoie des données sur 4 canaux simultanément, quatre des leds s'allument ce qui est bien pratique... Une fois créé, il vous suffit de sauvegarder l'instrument soit entièrement avec toutes ses données, soit en allant chercher les samples indiqués par des chemins. Cette méthode de sauvegarde permet d'économiser de la mémoire, mais son inconvénient est que si vous travaillez sur l'un des samples vous le lirez modifié à son nouveau chargement !

Sachez enfin qu'Expand sait charger des sons en Direct-To-Disk. Ainsi, lorsque vous dépassez un certaine mémoire d'instrument (que vous devez fixer dans le menu "Option"), Expand peut aller chercher des sons directement sur le disque. Il ne peut jouer alors qu'une seule note par instrument dans ce mode mais le soft réserve une place mémoire pour charger le son au fur et à mesure ce qui rend cette fonction transparente.

Je configure

L'opération suivante s'appelle "Mapping" chez nos amis les samplers. Cette opération consiste à affecter un échantillon à une note de clavier. Vous devrez choisir une note "racine" et affecter des notes à plus ou moins x notes d'écart. Comme lorsque l'on joue un échantillon, plus on va vers les notes aiguës plus on lit l'échantillon rapidement, plus on va vers les notes graves plus on le lit lentement, vous comprendrez qu'il n'est pas possible de créer une seule note "racine" pour tout le clavier. Ou alors les sons joués seront très déformés (ceci peut être un choix pour faire un effet). On considère qu'il faut au minimum une note racine par tierce du clavier.

L'idéal étant de sampler une à une les notes du clavier, mais là il vous faudra beaucoup, beaucoup de patience, beaucoup, beaucoup de temps pour qu'elles soient identiques à l'oreille et beaucoup, beaucoup de mémoire (comptez quelques Gigas pour un piano en 16 bits 44,1 kHz avec les attaques...). De toute manière, une fenêtre

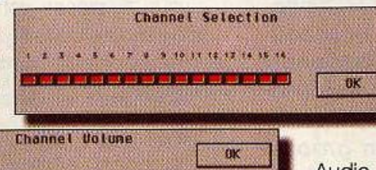


permet de suivre tout le mapping effectué pour un instrument. Bien évidemment, chaque son se voit affecter des plage de vélocité, de volume et le panoramique. Pour finir, vous pouvez jouer sur les enveloppes (la visualisation s'effectuant sur un écran de fort belle taille qui permet un contrôle d'ADSR très fin et facile à utiliser). Les plus sont une fonction Start qui définit le point de départ du son et une gestion dynamique et automatique du panoramique du son.

MIDI et effets

Plusieurs paramètres MIDI sont à votre disposition depuis un filtre par canal, un volume par canal... Chaque canal contient aussi les informations de banque, de programme, de volume, de panoramique, de pitch... Une table d'assignation très complète et facile à utiliser permet d'affecter en direct des numéros de banque et de son à un instrument. Un bouton All Note Off ("Panic"), un send MIDI (pour travailler sans instrument MIDI connecté) sont présents. Les Messages et Contrôleurs MIDI les plus répandus sont bien entendus présents. Comme toujours chez Softjee, les effets sont de très bonne qualité et l'on dispose d'un module de Réverb et d'un module d'Echo des plus complets et très agréables à l'oreille.

Et avec Cubase ?



Et en plus Expand fonctionne en accessoire avec Cubase. Vous avez bien lu ! Il est à signaler que rares sont les accessoires que Cubase supporte et que ceci est donc une performance à part entière. Il faudra charger Cubase Audio sans son module Audio (tenir Alternate au chargement) et charger ensuite Expand (qui aura été paramétré en option et lancé après Cubase)... et voilà Cubase affublé d'un expandeur/sampler... Seule restriction puisqu'on enlève le module audio de Cubase, on ne peut pas enregistrer sa séquence en Audio, mais là n'est pas le but d'Expand, qui est rappelons-le un module de sons. Pour finir nous voilà bien étonnés par ce logiciel proprement programmé et bien agréable pour ceux qui n'ont pas les moyens de se payer une grosse machine.

Andy PERRIER

EXPAND

FALCON
Prix : 390 F
édité par SOFTJEE
en vente chez tous les revendeurs ou directement chez SOFTJEE

► Facile à utiliser, Fonctionne avec Cubase

► Pas d'indicateurs chiffrés sur les paramètres des effets

Electronic Cow

Après les trois modules anglais déjà essayés dans nos murs, voici deux nouveaux programmes de l'éditeur britannique : EC 909 est un émulateur de la fameuse TR-909 Roland. Utilisant 16 sons, EC-909 est capable d'édition de patterns en temps réel, de commande de pattern ou de sons via MIDI et de sauvegarder les sons créés au format AVR ou AIF. Enfin les patterns sont sauvegardables au standard MIDIFile. Scribble Synth, quant à lui est un synthé à synthèse additive qui possède un générateur d'ondes de 10 Hz à 10 kHz, 24 bandes de fréquences, sauvegarde des sons aux formats AVR, AIF ou SPL en 8 ou 16 bits (fréquence d'échantillonnage de 8 kHz à 50 kHz)... et permet des dumps au standard MIDI Sample Dump... Ces deux programmes possèdent une aide en ligne au format ST-Guide et fonctionnent sur STe, TT, Falcon plus STfm pour Scribble Synth il vous faudra dans tous les cas au moins 1 Mo de mémoire). Le tout pour un tout, tout, tout petit prix.

Nous espérons les essayer très bientôt !

Andy PERRIER





GROOVE !!!

Mis à part quelques genres musicaux tels que la techno...,les batteries programmées sont le plus souvent utilisées pour palier à l'absence d'un batteur. L'objectif est évidemment de s'approcher le plus possible du jeu humain, d'obtenir un groove, une chaleur et de contrer au mieux le coté mécanique des machines.

En ce qui concerne le choix des sons, quelques appareils sont mieux adaptés pour leur réalisme sonore (ALESIS D4 – DM5 – PROTEUS – ROLAND D70...) évidemment, des samples sont toujours les bienvenus. Il est important de pouvoir travailler chaque instrument par des voies séparées sur une table de mixage (équalisation, compression, insert d'effets, réverb', delay...).

Sur votre clavier-midi, gardez toujours le même type d'assignation :

C1 = BD
C#1 = RIMSHOT
D1 = BD
D#1 = SD
E1 = SD
F1 = LOW TOM
F#1 = HIT HAT FERME
G1 = MID TOM
G#1 = HIT HAT EDGE
A1 = HI TOM
A#1 = HIT HAT OPEN
B1 = RIDE
C2 = CYMBALE CRASH L
C#2 = CYMBALE CRASH R
D2 = RIDE

Parfois il est bon de descendre la tonalité des grosses caisses, leur donnant ainsi un plus grand réalisme.

Assigner la même caisse claire aux notes D#1 – E1 et diminuer d'un ton la note D#1 pour un roulement ou une reprise, l'effet en sera plus intéressant.

Pour commencer une rythmique, il faut le bon tempo.

Jouez à la guitare, au piano ou bien chantez votre morceau en battant la mesure au pied et là vous aurez le tempo juste. Ne cherchez pas plus loin, calez le clic de votre cubase au plus proche.

Ensuite, programmez les accords ou votre mélodie et ne quantifiez pas. Puis entraînez-vous à placer votre rythmique (grosse caisse et caisse claire en même temps). Oubliez le clavier, pensez "batteur", feeling +++ et enregistrez.

Passons au charley : 3 notes sont à votre disposition. Un jeu à la croche est souvent le plus intéressant (8 coups par mesure 4 temps). Faites jouer les vélocités au maximum. Sur les passages forts (refrain, pont, ad-lib), marquez les deuxième et quatrième temps sur le charley demi-ouvert (G#1). Les cymbales interviennent généralement sur les évènements importants en début de couplet, refrain, placées sur le premier temps. Le rôle des toms est à peu près identique.

Une fois votre programmation accomplie en n'ayant jamais "over-quantizé", noircissez toutes vos pistes batterie, allez dans "édit-quantize" dans la partie "itérative quantize". Choisissez un pourcentage dans "strength". Habituellement, je prends 40 ou 50 pour cent. Cliquez sur OK. Retournez dans le menu option puis "itérative quantize" et cliquez. Cela vous arrangera les coups malheureux, mais gardera votre feeling.

Gardez toujours à l'esprit qu'un batteur n'a que deux pieds et deux bras. Pour que votre programmation soit crédible, le jeu doit être humain. Par exemple, pour un roulement de caisse claire, le charley doit s'arrêter de jouer. Il en est de même pour les toms et les cymbales.

Cela donnera à votre rythmique de l'espace, de la respiration comme tout bon batteur sait le faire.

Gilbert FILLATRE

Série SG01, signée Akaï

Une fois n'est pas coutume dans ST Mag, voici un test de trois modules de sons au demi-rack. Pourquoi ? Parce que nous avons trouvé que pour un prix plus qu'abordable (moins de 4 500 F) Akaï réussi l'extraordinaire tour de force de pourvoir proposer un ensemble qui comporte alors 6 sorties 90 (avec effets) ou 96 voix (sans effets) et de près de 500 sons.

SG01 k, SG01 p, SG01 v

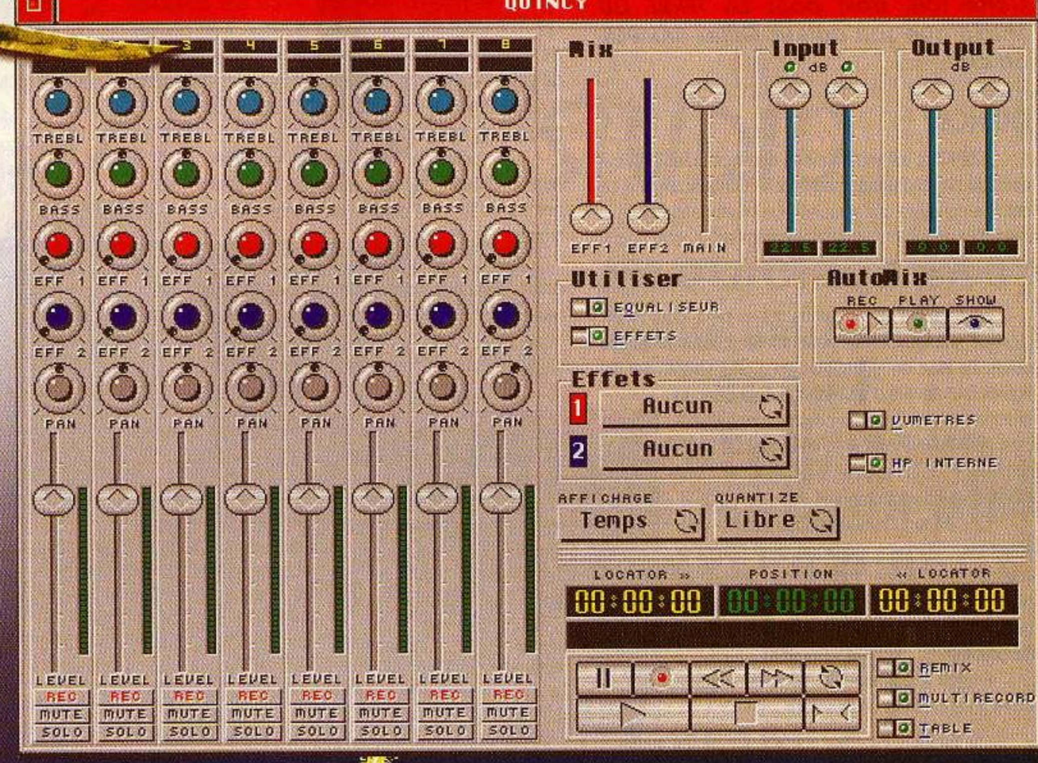
Le SG 01 k est un module au standard GM qui offre 189 sons de synthèse et 124 sons de percussions (répartis sur 7 Drum Sets qui vont du standard à l'orchestral en passant par le jazz...).

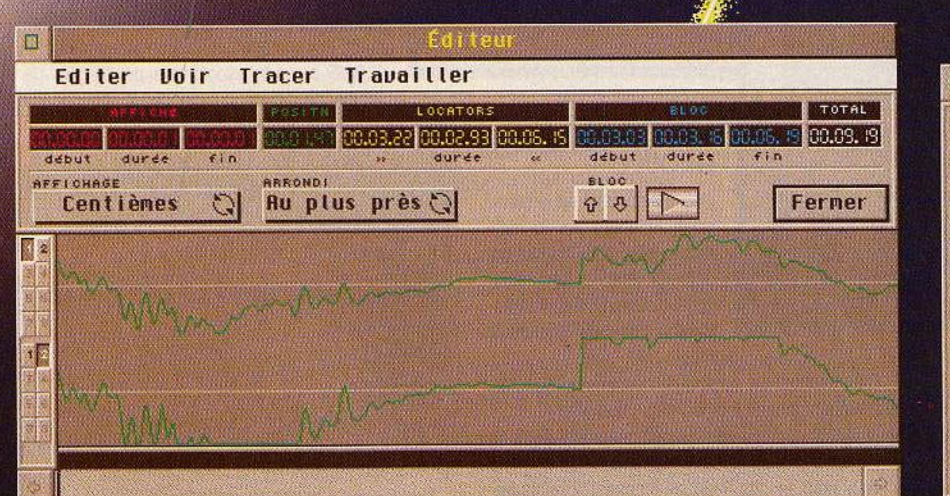
Si l'afficheur est quelque peu rudimentaire (3 leds), on s'y fait rapidement, et la rapidité de programmation est assez remarquable. Le SG01 p est un module de sons de pianos (acoustiques, électriques...). Enfin le SG 01 v est un module de sons "vintage" qui vont des sons Moog aux sons PPG en passant par tous les synthés mono et polyphoniques analogiques des 70's. Certains des sons fonctionnent réellement comme sur les vieux synthés mono (pas de redéclenchement de la note sans relâchement). Le seul petit reproche à faire est que ces synthés ne répondent pas à l'after-touch, mais au prix de 1 490 F l'unité il ne faut pas en demander de trop. Pour finir, ces trois modules comportent 30 presets de réverb tout à fait corrects. Enfin, si je vous dis que tous les sons de ces modules viennent des banques Akaï de la série S... vous comprendrez pourquoi il faut les acheter.

Andy PERRIER




Quincy


QUINCY
TREBL
BASS
EFF 1
EFF 2
PAN
LEVEL
REC
MUTE
SOLO
Mix
Input
Output
EFF1 EFF2 MAIN
Utiliser
EQUALISEUR
EFFETS
AutoMix
REC PLAY SHOW
Effets
Aucun
Aucun
VUMETRES
HP INTERNE
AFFICHAGE
Temps
QUANTIZE
Libre
LOCATOR
POSITION
LOCATOR
00:00:00
00:00:00
00:00:00
REMIX
MULTIRECORD
TABLE


Editeur
Editer Voir Tracer Travailler
AFFICHE
POSITN
LOCATORS
BLOC
TOTAL
début durée fin
AFFICHAGE
Centièmes
ARRONDI
Au plus près
Fermer


TREBL
BASS
EFF 1
EFF 2
PAN
LEVEL
MUTE
Paramètre :
Piste :
asservit les pistes
mode
Egal
Proportionnel
Parallèle
Inverse
Fermer


AutoMix
Mémoire
8000
EVENEMENTS
PHOTO
Fermer
Effacement
La dernière prise
A la position de la tête
Entre les Locators
Tout
Effacer
Filtrer (Effacer & Photo)
FILTRES...



QUINCY 2.1. SSL, DASH : 2 en 1

PARX n'est plus, mais QUINCY continue tout de même son chemin. Cette fois, c'est pour LA TERRE DU MILIEU que son auteur, Gilles BARGES, officie.

QUINCY

QUINCY c'est un multipistes audio pour FALCON qui possède de solides arguments face à la concurrence. Le premier, qui saute aux yeux, est son interface identique à celle d'un véritable studio d'enregistrement 8 pistes. Tout y est : le potard, les faders, les mutes, les boutons de magnéto...

Un musicien qui n'a jamais mis les pieds dans l'informatique y retrouvera ses petits en quelques minutes. Les autres, les férus de CUBASE ou de LOGIC, seront ravis de trouver tout dont ils ont besoin pour travailler de la façon la plus intuitive possible car QUINCY c'est l'anti-usine à gaz. A un point tel, que l'on a l'impression à première vue qu'il n'a pas grand-chose à vous proposer.

Or c'est tout l'inverse puisque QUINCY vous offre l'enregistrement, le mixage, deux effets par voies, l'import/export, l'édition de fichiers, les punchs in & out, le mixage... Simplement il le fait bien, très bien même, et s'adapte aux musiciens (habituellement c'est plutôt l'inverse).

En fait ceci est fort logique puisque QUINCY est créé par un musicien.

Aujourd'hui une version 2.1 nous arrive avec deux nouveautés majeures : l'AUTOMIX et le groupage de pistes.

QUINCY SSL

Si vous êtes musiciens, vous avez forcément entendu parler des consoles automatisées dont la plus célèbre est sans conteste la SSL avec ses potentiomètres qui bougent tous seul en suivant les réglages préenregistrés.

QUINCY, c'est pareil ! Vous lui adjoignez un JAM 8 IN et il se transformera en console de mixage 8 voies où tous les évènements (FADER, PAN, MUTE, EFFETS, CORRECTEUR) seront enregistrés en temps réel. Lorsque vous rejouerez vos réglages les potentiomètres bougeront en même temps.

Si vous avez cliqué sur le nom en dessous du potentiomètre, et par là même affiché la valeur de celui-ci, cette valeur bougera également en temps réel selon le mixage préétabli.

Vous pourrez alors reprendre en manuel un réglage tout en laissant la bande tourner. Il suffira de cliquer sur le potard pour qu'il soit suivi par vous et non l'automation.

L'AUTOMIX peut être extrêmement utile dans bien des cas comme la prestation scénique pour paramétrer les réglages de vos claviers par exemple.

L'AUTOMIX est particulièrement bien conçue et comme les potentiomètres sont censés être enregistrés par l'homme, donc avec l'erreur humaine, il est possible de les retoucher ultérieurement. Il est également possible de simuler la retouche sans pour autant l'enregistrer grâce à l'appui de la touche ALTERNATE pendant le mouvement de la souris.

De même on peut choisir de filtrer (c'est-à-dire de ne pas enregistrer) certains potards de la table durant l'enregistrement du mixage.

On voit décidément difficilement ce qu'il pourrait y de plus à cette automation qui est on ne peut plus complète.



QUINCY DE GROUPE

L'autre innovation est le groupage. Entendez par là que lorsque vous allez bouger un potentiomètre, celui-ci fera varier d'autres potentiomètres d'autres pistes de différentes façons.

C'est ainsi qu'il est possible de baisser le volume des pistes 3, 4, 5, et 6 tout en montant celui de la piste 1.

Le système est assez simple, mais suffisamment novateur sur ATARI pour se faire remarquer.

Vous indiquez quel type de fonctions vous voulez bouger (grave, aigu, effet, panoramique, volume ou mute), la piste maitre, les pistes à asservir et enfin de quelle façon elle seront asservies : égal (même niveau), proportionnel (niveau des pistes asservies multiplié par le niveau de la piste maître), parallèle (taux de déplacement identique à celui de la piste maître) ou inverse (déplacement inverse de la piste maître).

L'intelligence de l'affaire est de permettre de garder chaque piste autonome du fait de l'utilisation du bouton droit pour les réglages asservis et du bouton gauche pour les réglages autonomes.

En tout cas, l'effet est absolument saisissant et surtout bien pratique. C'est d'ailleurs François AUBOUX qui avait suggéré cette fonction lors du précédent test de QUINCY (ST MAG 113).



QUINCY ABSOLUMENT !

QUINCY regorge de fonctions indispensables aux musiciens. Même si son auteur est un programmeur averti, c'est avant tout un musicien qui connaît très bien son univers. Tout est fait pour celui-ci, de la moindre fonction au nom "comme dans la réalité" ("monter bande" la où on trouve habituellement "Charger fichier" par exemple), à l'utilisation de l'interface.

Tiens au hasard : la copie de bloc d'une piste à l'autre ou la possibilité de garder en mémoire une piste après son réenregistrement afin de pouvoir la comparer avec la dernière prise et garder la bonne ou sauver à part celle à mettre de côté.

Notez que cette "mise de côté" se fait dans des formats standards (AIF, AVR, AFC), la compatibilité avec d'autres programmes fonctionne alors parfaitement.

QUINCY devrait être possédé par tout musicien audio. Il pourra ainsi être un complément idéal à CUBASE ou autre programme par le gain de vitesse de travail qu'apporte sa conception exemplaire.

Jean LACROIX

QUINCY v2.1

FALCON

prix 990 F

mise à jour QUINCY 2 ► 2.1 : 90 F

mise à jour QUINCY 1 ► 2.1 : 180 F

édité par LA TERRE DU MILIEU

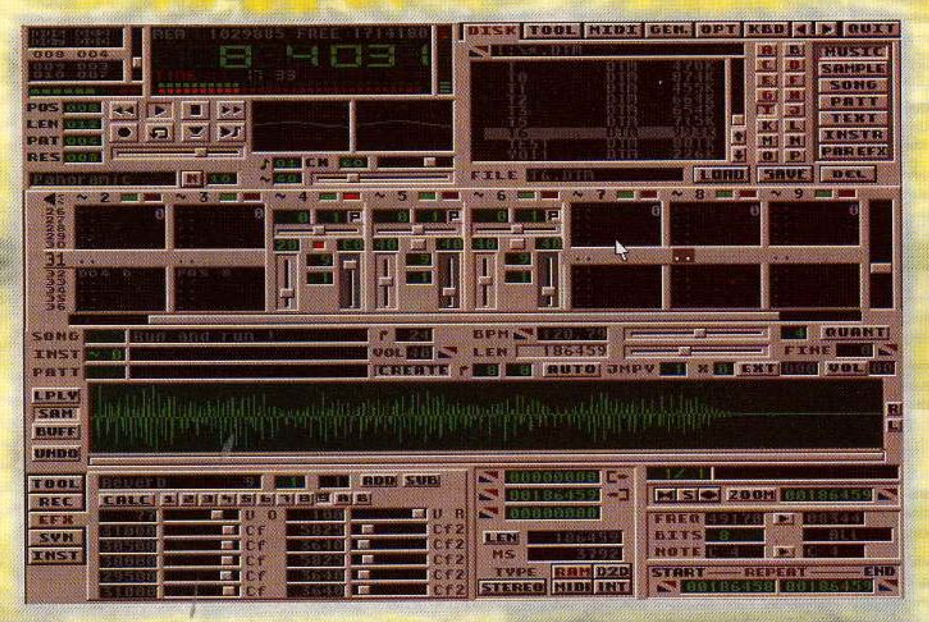
en vente chez tous les revendeurs

► ergonomie, exaustivité, AUTOMIX, player midi file, groupage...

► un petit bug sur l'enregistrement via SPDIF (pas d'écoute de la source dans QUINCY lors de l'enregistrement)

transformez votre FALCON en HOME STUDIO

DiGiTAL HOME STUDIO



5 LOGICIELS en 1
pour seulement
800 FF
SYNTHETISEUR
SEQUENCEUR MIDI
SAMPLER DIRECT TO DISK
MULTI-EFFETS
Soit 160 FF par logiciels !!!

DIGITAL HOME STUDIO, c'est l'audio + le Midi + leD2D dans un m me séquenceur en temps réel.

SYNTHETISEUR : 32 pistes, 64 voies de polyphonies, 128 instruments multi-sample, pistes polyphoniques, réglage graphique des panoramiques, master volume et master effet,enveloppe (ADSR) temps réel, effets numériques, harmoniseur, fine-tune par note.

SEQUENCEUR MIDI : 16 canaux Midi, enveloppe temps réel, édition en piano roll, entrée et sortie.

SAMPLER : Edition et numérisation des sons en D2D ou en RAM, traitements sur les sons (copy, insert, enveloppe, fade,...) effets numériques, module synthèse (son FM, additive, soustractive).

DIRECT TO DISK : Limité seulement par la machine, effets numériques, table de mixage, panoramique, pitch...

MULTI-EFFETS : Reverb, Echo, Filtre, Equaliseur, presets et nombreux param tres.

DIGITAL HOME STUDIO c'est aussi une interface trés rapide et conviviale , la compatibilité JAM, FA, JAM Clock, F.D.I et SPDIF.

DIGITAL HOME STUDIO, DIGITAL TRACKER, MIDPLAY, EXPAND, LIVE MACHINE CD ROM, DATA DISK, DATA ZIP sont disponibles chez tout bon revendeur et à l'adresse suivante :
SOFTJEE 47200 LONGUEVILLE Tél./Fax : 05-53-83-64-67 E-mail : softjee·hol.fr
Frais de port 20 FF.
SOFTJEE vous offre toujours un devis gratuit pour la programmation de vos logiciels.

Mettre un carré de sélection à la place de Choix 1 et 2.

☐ Choix 1 : Je désire recevoir DIGITAL HOME STUDIO pour la somme de 820 FF (800 FF + 20 FF de Frais de port)

☐ Choix 2 :Je désire recevoir plus d'informations sur DIGITAL HOME STUDIO et les produits SOFTJEE.

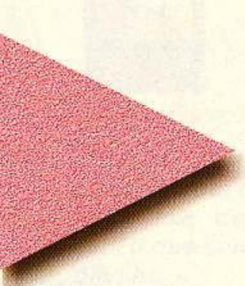
Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : ....

Pays : ....

A renvoyer à SOFTJEE 47200 LONGUEVILLE



UTILITAIRES LE CAHIER

HD DRIVER

HD DRIVER est de retour en France dans une toute nouvelle version. Il s'agit de la 7.52. ne me demandez pas ce qu'elle a de plus que la précédente, je n'en sais encore rien. Il faut que je me plonge dedans pour pouvoir dire.

GdM



N-AES : l'age de raison

Voici le retour de N.AES en version 1.2. Le test de ce système multitâche en version 1.1.0 avait déjà été fait dans le n°122 de ST Mag. Voyons si cette nouvelle version apporte un plus.

N.AES, avant.

Avant tout et sans reprendre le test de N.AES 1.1.0, rappelons de quoi il s'agit. N.AES est le descendant direct de MultiTOS le système multitâche d'ATARI vendu avec les Falcon. Ce système s'architecture autour de MiNT est un Gemdos compatible Unix. Autour de ce noyau extrêmement efficace s'ajoute une nouvelle couche AES (d'où l'appellation N.AES). N.AES lui-même est chargé de l'interface entre l'utilisateur et la machine, c'est-à-dire l'environnement graphique que nous connaissons bien : les fenêtres, la souris, les icônes, les formulaires... Outre le fait que l'on se retrouve dans un environnement 3D sur toutes les machines, N.AES apporte de nouvelles fonctionnalités comme l'icônification des fenêtres, les icônes couleur, et plein d'autres petits bonus. Mais le plus important c'est que N.AES est AUSSI responsable de l'interface entre les programmes en cours d'exécution. Ce qui est bien évidemment un aspect fondamental de l'environnement multitâche. Ceci passe par de nouvelles fonctions système qui n'étaient pas présentes dans MultiTOS, ainsi que par la gestion de protocoles de communication entre applications tel le VA_START par exemple. Au final vous avez un système alternatif multitâche au même titre que MagiC. Pour avoir de plus amples informations je vous conseille vivement de vous reporter au test du n°122 de ST magazine (p°34). Je vais malgré tout vous rappeler quels étaient les avantages et les défauts de la version 1.1.0 de N.AES.

Coté points forts, N.AES est le descendant du TOS (Le TOS 5 en quelque sorte). Par conséquent la version 1.1 était d'une compatibilité EXEMPLAIRE. Par ailleurs, elle fonctionnait sur tous les ATARI sans aucune exception. Il était cependant conseillé de l'utiliser sur des ordinateurs avec un 68030 au moins pour un fonctionnement optimal de MiNT (qui existe quand même en version 68000). Le fait que N.AES soit basé sur MiNT lui ouvrait la porte des systèmes Unix avec une compatibilité Minix (partitions Linux) et un maniement extrêmement aisé des réseaux ainsi que bien entendu, du côté programmation, l'environnement Unix qui est un véritable luxe. Le couple MiNT/N.AES offrait enfin ce confort aux utilisateurs de machines compatibles ATARI. En plus de cela, N.AES 1.1.0 était TRES rapide. Pour être précis, il était plus rapide que les TOS 3.xx et inférieur (des ST(E), Mega ST(E) et des TT). Et il était aussi rapide que le TOS 4.0x des Falcon qui n'est lui que «monotâche». Enfin, N.AES était livré en pack avec de nombreux logiciels : Un bureau (Thing), Un sélecteur de fichier (N_FSEL), des outils de gestion du système (Changement de résolution, «shut-down» du système, gestion de priorité des tâches...) des utilitaires sympathiques (FontList, Start Me Up !, Multistrip...) et l'indispensable aide en ligne ST Guide. Cet ensemble cohérent constituait finalement un MultiTOS 2, système multitâche pour ATARI, complet et fonctionnel.

Côté points faibles, N.AES 1.1.0 souffrait d'une configuration assez difficile (à base de scripts). Pour personnaliser son système il fallait utiliser un éditeur de texte et ne pas avoir peur de se frotter à de nombreux paramètres. Ce type de manipulation était donc réservé à des utilisateurs confirmés, qu'il s'agisse de configurer N.AES lui-même ou de configurer MiNT (chose plus difficile encore !). De plus, parmi les logiciels du pack de N.AES, le bureau alternatif proposé (Thing) était livré dans une version trop ancienne qui était dépassée pour les utilisateurs de TOS 4.0x standard. Son aspect était triste par rapport au bureau des Falcon ou à celui du MultiTOS et son utilisation n'apportait rien de neuf. Un autre logiciel du pack n'était pas satisfaisant : N.FSEL le sélecteur de fichier alternatif. Dans un système multitâche le sélecteur de fichier ne doit pas s'ouvrir dans une boîte bloquante car celle-ci gèle l'exécution de toutes les autres applications en cours. Pourtant c'était le cas de N.FSEL, ce qui limitait évidement l'utilisation en parallèle des programmes. En plus la boîte de dialogue de N.FSEL n'était même pas déplaçable ! L'utilisation d'un autre sélecteur de fichier alternatif et si possible d'un autre bureau alternatif était donc fortement conseillée avec N.AES v1.1.0. Le dernier défaut se rapportait à la gestion des périphériques de N.AES. Car, contrairement à tout le reste du système, elle ne se faisait que partiellement en multitâche, si bien qu'un accès disque pouvait parfois bloquer tous les process en cours d'exécution.

Alors quoi de neuf ?

D'abord ce qui étonne c'est que contrairement à la version 1.1.0 livrée sur 3 disquettes, la version 1.2 est également fournie sur CD. Cela ne rigole plus. C'est d'ailleurs l'esprit général de tout N.AES 1.2 : fini la rigolade. Ainsi à tous les niveaux, les défauts de la version 1.1.0 de N.AES ont été revus et le système corrigé. Sans parler des nouvelles fonctionnalités qui apparaissent du même coup.

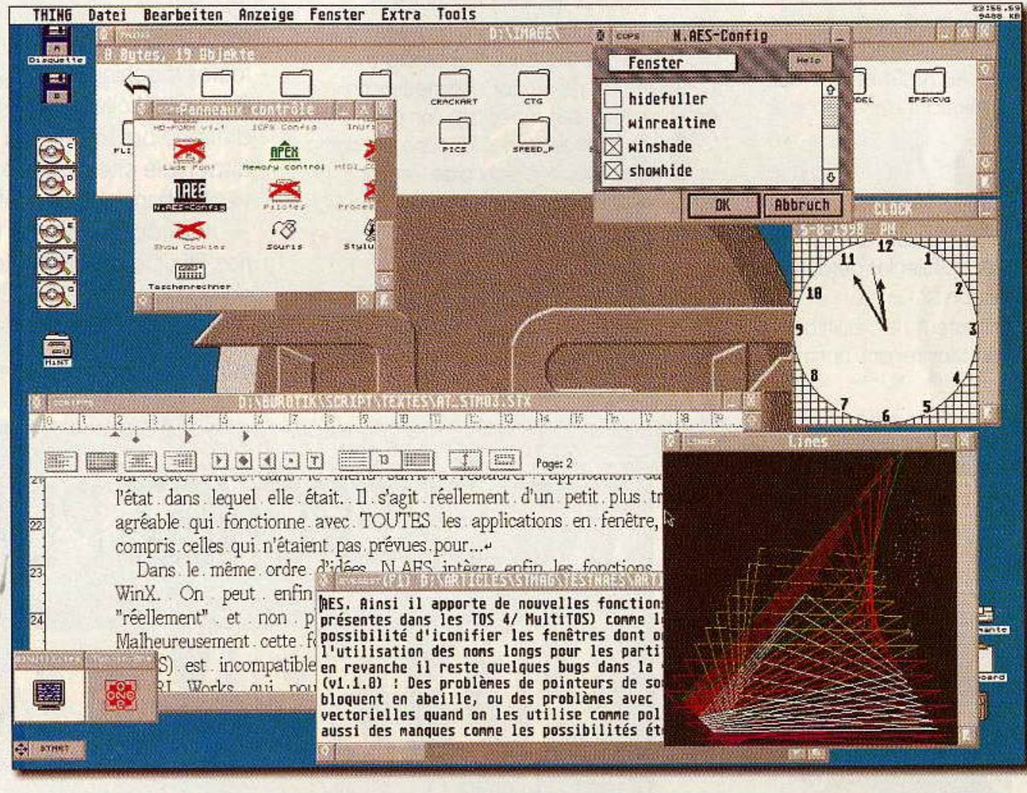
Premier point fort de cet update : Thing. Cette fois il est en version 1.21 (de décembre 97). Nous nous trouvons dans un bureau alternatif très performant. Thing est enfin compétitif, il reprend et souvent améliore toutes les

fonctions du bureau standard. Dans cet ensemble homogène les nouvelles fonctions de N.AES sont parfaitement intégrées. Citons pêle-mêle, un bureau tout en 3D et en couleur, la gestion des groupes de programmes et des alias, la mise en oeuvre facile des liens extensions-applications, la gestion du Drag & Drop et des autres protocoles ««évolués» »des TOS compatibles, etc. Par ailleurs Thing possède des options de configuration hallucinantes. Tout y est réglable, ce qui le rend encore plus souple d'utilisation. Cette version n'a plus rien à envier au bureau standard du TOS 4.0x, ni aux autres bureaux alternatifs...

En fait, presque tous les programmes du pack ont été updatés ! Ainsi N.CLOSURE qui permet d'éteindre son ordinateur est optimisé et devient d'une utilisation plus simple. ST Guide est enfin livré dans sa dernière version, TOS2WIN est donné dans sa version 2. Et surtout, N.FSEL est offert dans une version plus récente. Ce sélecteur de fichier s'ouvre enfin dans une boîte non bloquante c'est-à-dire qui n'immobilise pas le système quand elle est ouverte. Cette boîte est en plus volante (déplaçable)... Génial !

Pour la version cd, il en faut plus. Alors sur cette version de N.AES 1.2, vous trouverez aussi la distribution absolument COMPLETE de MiNT, avec ses sources, ses utilitaires (d'autres AES alternatifs, des applications diverses et variées, des archiveurs, des montres, des drivers, des éditeurs de fichiers, des langages (Perl et compagnie mais surtout la distribution complète GNU), des utilitaires réseaux à gogo, MinTOS, des shells, X11 etc.). Une compilation très intéressante. Elle l'est en particulier pour les utilisateurs férus de systèmes multitâches, qui trouveront dans cette distribution leur bonheur pour optimiser leur système. Elle l'est aussi pour les ATARIstes qui souhaitent se créer un vrai environnement Unix sur leur machine. Ils auront ainsi la souplesse de MiNT pour la gestion des réseaux et surtout l'environnement IDEAL pour la programmation en C. En particulier en GNU C livré lui aussi intégralement.

Malheureusement, à l'instar de sa version 1.1.0, N.AES 1.2 ne possède pas de logiciel de configuration. Si la majorité des utilisateurs se contenteront sans aucun problème de la configuration de base. Ceux qui voudront profiter de la distribution de MiNT et/ou personnaliser leur système devront faire face à l'édition de scripts parfois abscons. Mais rendons à César ce qui est à César, cela est principalement dû à MiNT lui-même qui est tellement complet qu'il en est devenu très complexe.



Mais encore ?

Ce n'est pas tout loin de là, car nous n'avons pas abordé l'essentiel : les modifications dans N.AES lui-même. D'abord on voit apparaître sur les fenêtres un nouveau bouton. Jusqu'à présent, à gauche du bouton d'agrandissement des fenêtres il y avait seulement un bouton permettant de les icônifier. Maintenant il s'en ajoute un nouveau très utile qui permet d'icônifier un programme entier. Lorsqu'on appuie sur celui-ci toutes les fenêtres du programme disparaissent de l'écran. C'est très pratique pour nettoyer un bureau qui commence à être un peu encombré par de multiples applications lancées simultanément. C'est plus pratique que l'icônification classique car cela prend moins de place et cela icônifie d'un coup d'un seul toutes les fenêtres d'un programme. L'application ainsi réduite est signalée par une étoile à gauche de son nom dans le menu système (le premier). Un simple clic sur cette entrée dans le menu suffit à restaurer cette application dans l'état dans lequel elle était. Il s'agit réellement d'un petit plus très agréable qui fonctionne avec TOUTES les applications en fenêtre, y compris celles qui n'étaient pas prévues pour...

Dans le même ordre d'idées, N.AES intègrent enfin les fonctions de WinX. On peut par exemple déplacer et redimensionner les fenêtres ««réellement» »et non plus avec un fantôme comme sous TOS. Malheureusement cette fonction (désactivable en cours d'exécution de N.AES) est incompatible avec certains logiciels comme Script 5 ou ATARI Works qui pourtant étaient compatibles avec WinX.

L'ensemble de tous ces petits plus s'ajoute à l'arrivée de nouveaux appels AES et d'appels améliorés pour les programmeurs : appl_control (contrôle des nouvelles fonctions d'icônification), appl_yield (contraint un changement de process), form_popup , graph_multirubber, objc_xfind, shel_help (appelle l'aide en ligne), shel-rdef/shel_wdef (gestion du bureau), win_draw, appl_control, menu_bar, shel_write...

Le tout parfaitement documenté, avec des programmes d'exemple en C. ces nouvelles fonctions font aussi l'objet d'un CPX de configuration qui permet de les modifier «on-line».

Encore une grande amélioration : N.AES 1.2 est enfin «full» multitâche. La gestion des périphériques (accès disques en particulier) se fait enfin complètement en parallèle (ce

qui n'était pas le cas dans la version 1.1.O), ce qui permet maintenant de travailler avec tout type de logiciels, en parallèle, sans jamais subir de blocage. Que les applications utilisent n'importe quel type de périphérique !

Enfin, le plus bluffant c'est la vitesse. N.AES est PLUS rapide que le TOS en monotâche, même le TOS 4.0x (contrairement à N.AES 1.1.O). Cette accélération est plus importante sur un 68040 (Falcon+Afterburner) que sur un 68030. Et plus importante sur un 68030 accéléré (avec une Nemesis par exemple) que sur un 68030 standard. N.AES semble potentialiser les accélérations de la machine ! Il s'agit en fait d'une meilleure gestion de la répartition du temps processeur entre les tâches actives. C'est une très bonne nouvelle pour les utilisateurs de cartes accélératrices, de Medusa, d'Hades et de Milan qui avaient déjà les ordinateurs compatibles ATARI les plus rapides, et qui auront maintenant des machines encore plus rapides.

N.AES Maintenant,

Pour conclure sur cette nouvelle version de N.AES nous allons récapituler les défauts et les avantages de la version 1.2.

Ses points forts restent le multitâche grâce à MiNT bien sûr. Maintenant optimale sa gestion autorise un grand nombre de choses impossibles jusqu alors avec MultiTOS ou MiNT seul. Le système permet enfin d'avoir réellement l'exécution en parallèle de plusieurs tâches. L'autre grand point fort c'est La compatibilité très grande de N.AES 1.2. Elle le rend ouvert à la quasi-totalité des programmes et à TOUS les ordinateurs compatibles TOS. Parmi les nouveautés, la plus étonnante c'est la vitesse. N.AES est d'une rapidité incroyable qui va faire mourir d'envie les utilisateurs du TOS, quel que soit sa version. La nouveauté la plus confortable c'est l'optimisation des logiciels du pack. En particulier Thing et N.FSEL dont nous avons abondamment parlé.

Côté points faibles il n'en reste qu'un : la configuration. Il s'agit seulement de la personnalisation et de l'utilisation optimale de MiNT qui restent réservées aux utilisateurs chevronnés. Il n'en reste pas moins que l'on peut utiliser N.AES sans avoir recours à aucune configuration, et que grâce à son aide en ligne très complète et bien organisée (via ST Guide), il est désormais très aisé d'utilisation.

Finalement, si en passant de la version 1.1.O à la version 1.2 le prix de N.AES a augmenté (490 Frs aujourd'hui), la qualité a fait un bond beaucoup plus important encore. Donc, comme j'ai titré ce test, N.AES a atteint son âge de raison. Il est devenu un système multitâche perfectionné, stable, complet, rapide et efficace, auquel rien ne manque. Cela coïncide d'ailleurs avec l'arrivée du Milan qui sera équipé d'une version spéciale de N.AES. C'est sans doute ce qui explique une telle évolution de ce produit qui pourrait bien s'imposer à terme comme LE remplaçant du TOS !!!

Bertrand MARNE

N.AES 1.2 : système multitâche
490 F
version cd 690 F
toutes machines (Hadès compris)
édité par Woller & Link
distribué par La Terre du Milieu
disponible chez tous les revendeurs
version française bientôt.
► multitâche complet, multimachines, Prix, Compatibilité, les utilitaires du pack
► configuration difficile



la fête de la musique c'est maintenant chez LA TERRE DU MILIEU



tous ces produits sont disponibles dans les établissements LA TERRE DU MILIEU

- PARIS :	43, rue Amelot 75011	tél. 01 40 21 13 67
- CHAMONIX :	216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES	tél. 04 50 54 59 41
- VENTE PAR CORRESPONDANCE :	43, rue Amelot 75011 PARIS	tél. 01 40 21 13 69

Sound Chip Synth

149 F

MiniMOO

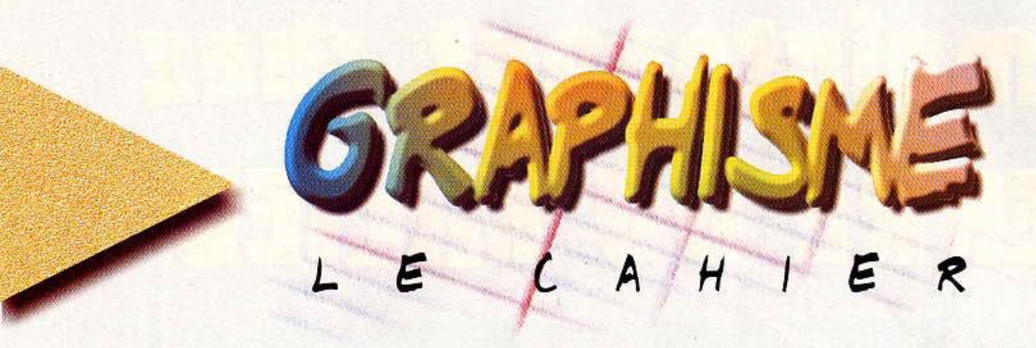
LES EDITEURS PROPOSES DANS CETTE PUBLICITE NE TOURNENT QUE SUR ST EN HAUTE RESOLUTION

CUBASE AUDIO + JAM 8	5290 F
CUBASE AUDIO + JAM PRO 2 IN 8 OUT	6990 F
CUBASE AUDIO + JAM PRO 8 IN 8OUT	7790 F
CUBASE AUDIO + FAD 2 IN 2 OUT	4790 F
CUBASE AUDIO + FAD 8 OUT	4990 F
CUBASE AUDIO + FAD 2 IN 8 OUT	5290 F
CUBASE SCORE + XPAND	2850 F
CUBASE SCORE + éditeur au choix dans la liste	2850 F
CUBASE SCORE + QUADERNO FALCON	3500 F
CUBASE SCORE + DIGITAL HOME STUDIO	3300 F

Quaderno

1500 F

TARIFS SUJETS A MODIFICATION
PRIX EMPORTES, PORT EN SUS POUR VPC.



VISION : LE RETOUR !

VISION, le logiciel de dessin bitmap qui s'était fait remarquer par son super catalogue et ses effets eu DSP, est de retour. Son auteur Jean LUSETTI vient de reprendre la distribution à son compte. Je viens tout juste d'en recevoir un exemplaire et ne peux vous en dire tellement plus aujourd'hui. Sachez tout de même qu'il est disponible pour la somme de 150 F à l'adresse Internet suivante : www.mygale.org/jlusetti/index.shtml

GdM



PIXART IV

Le PIXART nouveau est arrivé. Vous vous en êtiez sans doute déjà rendu compte du fait de la promotion du numéro 122 de STMAG (PIXART 3 offert). Comme pas mal de gens ont profité de la promotion sur la mise à jour PIXART 4, cet article est un terrain connu par bon nombre de lecteurs. Ceci dit, vu que le lectorat de ST MAGAZINE est en très grande partie irrégulier, une re-présentation de PIXART ne sera pas inutile pour comprendre cet excellent logiciel.

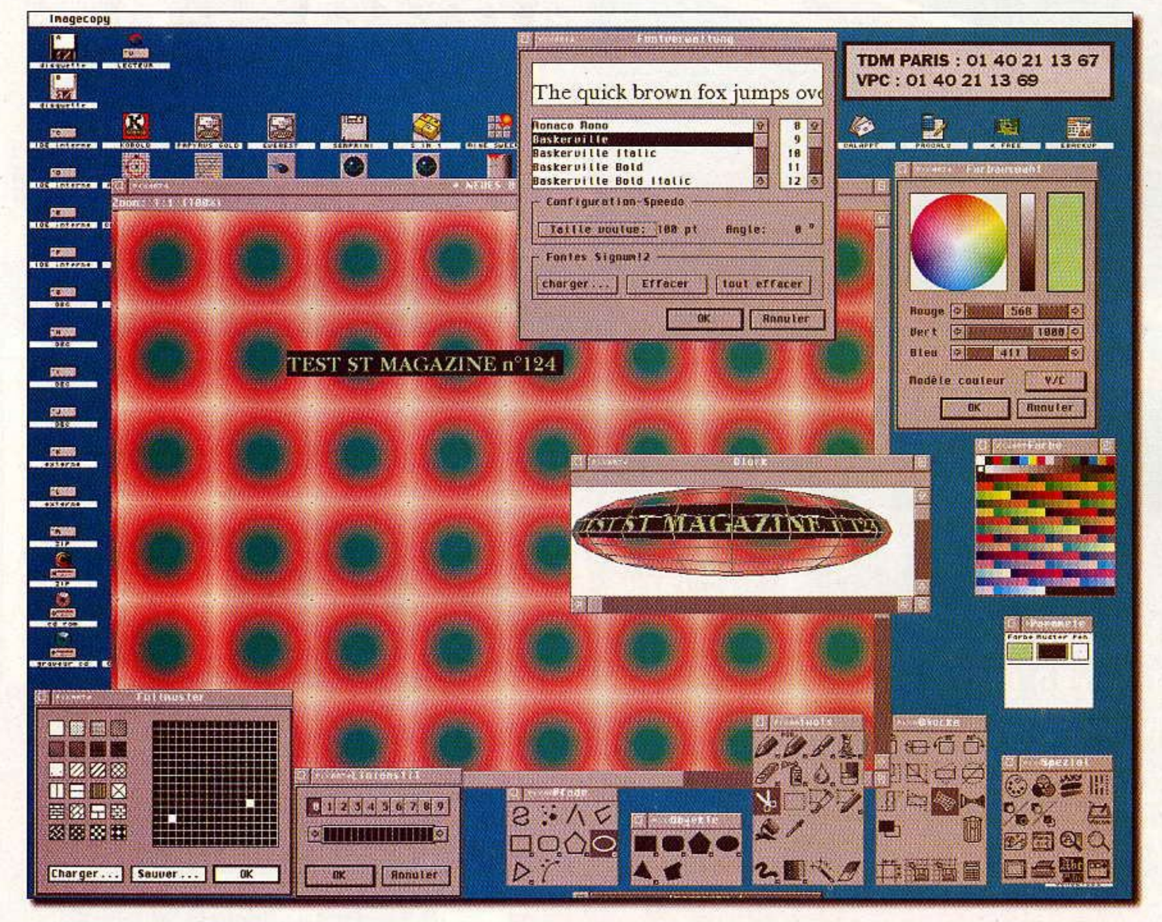
LE CONCEPT PIXART

PIXART est un programme de dessin bitmap et non de retouche photo. C'est–à-dire qu'il va travailler dans la résolution courante. Si vous êtes sur un ST en 320x200 16 couleurs, votre dessin sera en 16 couleurs. Si vous êtes sur un HADES en 1 280x1170 et 16 millions de couleurs, votre dessin sera en 16 millions de couleurs. Sur un programme de retouche photo, votre dessin sur ST serait également en 16 millions de couleurs mais visualisé en 16 couleurs.

Sur l'HADES en 16 millions de couleurs, il n'y aura plus de différences sur le traitement de l'image entre un programme bitmap et de retouche photo, (pour les "pros", je passe sur la notion de 32 bit volontairement pour ne pas alourdir l'explication) Quel est alors l'intérêt d'avoir un programme de dessin bitmap par rapport à la retouche photo ?

Le dessin bitmap sera beaucoup plus rapide sur un ST, sera non tramé, donc beaucoup plus lisible et moins lourd au traitement et en taille mémoire. Un dessin en 320x200 16 couleurs prendra six fois moins de mémoire qu'en 24 bits, ce qui est on ne peut plus utile sur un ST et ce surtout lorsqu'on veut installer un UNDO.

En fait, dessiner dans une résolution supérieure à celle utilisée, n'a d'intérêt que dans un but d'impression ou de représentation finale dans cette résolution supérieure. En dehors de cela, on n'en supporte que les inconvénients cités plus haut.



Cela dit, il existe des outils



typiques aux logiciels de retouche, comme la goutte d'eau, l'aquarelle... que l'on en trouve pas sur les logiciels bitmap, et pour cause, ils **relèvent d'un fonctionnement en true color. CRAZY BIT a contourné le problème en simulant ces outils dans PIXART.** Ainsi vous pouvez simuler une dilution de vos couleurs y compris avec une palette restreinte comme le 4 bit cité précédemment.

En quelques sortes, PIXART combine les avantages d'un logiciel de retouche photo et d'un programme de dessin bitmap pour le possesseur de machine non true color.

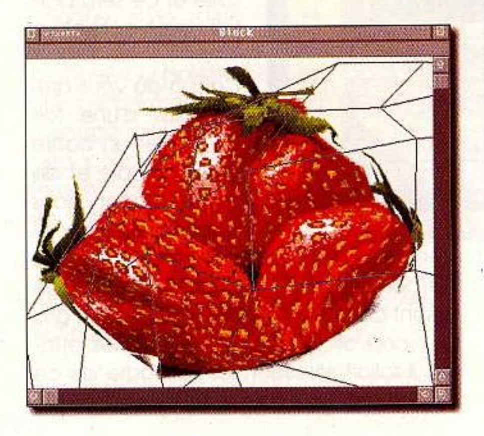
ATOUTS

PIXART possède toutes les fonctions attendues d'un logiciel de dessin bitmap, mais également quelques atouts qui ont fait fureur comme sa gestion des dégradés à 18 couleurs, le plaquage d'un bloc sur grille et ses multiples déformations calculées à une vitesse assez incroyable, la torsion et les effets perspectives de bloc, son éditeur de texte, sa qualité d'impression (PIXART a été le premier logiciel graphique à imprimer en couleur sur ATARI, hors CALAMUS), sa gestion des tablettes graphiques à pression WACOM (là aussi il a été un précurseur), sa boîte à outils personnalisable appelable avec un clic droit...

Ce n'est pas pour rien qu'il a acquis une telle renommée outre Rhin. En fait un des auteurs au moins est graphiste et cela se sent : nous avons un logiciel réellement créé pour dessiner et ce avec toutes les configurations possibles.

PHASE IV

La phase quatre de ce programme n'apporte pas de grande nouveauté, mais plutôt une mini-révolution. En effet, le look à la CALAMUS (barre d'icône en haut) a disparu pour un système à la PHOTOLINE complètement adapté aux systèmes multitâches comme N_AES et MAGIC. CRAZY BIT en a profité pour complètement réorganiser sa répartition d'outils. Ainsi certaines fonctions comme le mode dessin (couleur, opaque/transparent, tracé...) ont quitté la boîte à outils pour laisser leur place à d'autres



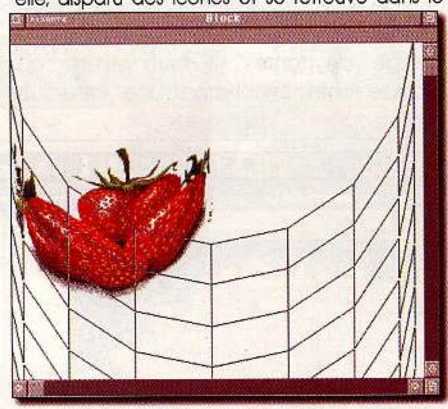
instruments de dessins comme le tampon et le crayon opacisseur ainsi que le mode dessin avec le bloc sélectionné.

Puisque nous parlons de blocs, les fameuses opérations possibles sur ceux-ci ont leur propre fenêtre. On remarquera quatre nouvelles icônes permettant d'effectuer des rotations de type miroir ou selon un axe défini.

Les dessins géométriques ont également reçu leur propre fenêtre avec, en prime, de nouvelle fonctions. C'est ainsi qu'il est maintenant possible de dessiner des pentagones et des triangles. De plus tous les polygones peuvent être orientés selon l'angle désiré, ce qui n'était pas le cas dans la version III.

Il existe en fait deux fenêtres pour la création de formes géométriques. Une pour les formes évidées et une pour les formes pleines.

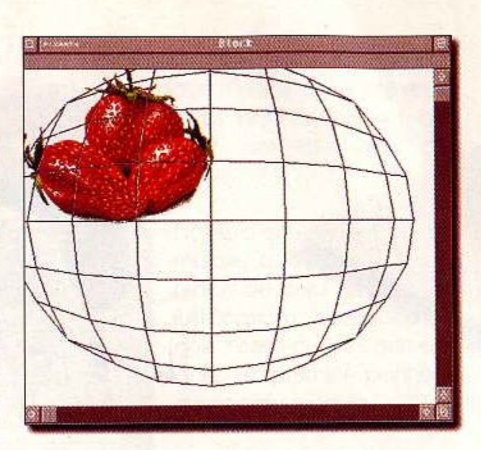
Enfin, la dernière fenêtre d'outil comporte les fonctions spéciales comme les zooms, la gestion des tablettes graphiques (la digitalisation a, elle, disparu des icônes et se retrouve dans le



menu FICHIER), ainsi que l'éditeur de texte. Deux nouvelles fonctions y ont d'ailleurs fait leurs apparitions : la sauvegarde des textes ainsi qu'une boîte de dialogue où l'on peut "piocher" les caractères ASCII désirés.

Quant aux quatre menus déroulants, ils ont maintenant un petit frère qui s'appelle ? Modules bien sûr ! C'est là que vous ferez apparaître toutes les boîtes citées plus haut.

En règle générale, les menus n'ont que peu bougé. On notera tout de même un item permettant d'effacer un fichier sur le disque dur (très utile lorsqu'on manque de place pour sauvegarder son image) dans le menu FICHIER et surtout pas mal d'ajouts dans celui intitulé FENETRE. Il est maintenant possible de changer de fenêtre, de copier la taille de l'une d'entre elles et de créer une fenêtre pour coller automatiquement les blocs découpés. De plus on peut appeler les fenêtres telles que ZOOM, TEXTE et choix de fontes directement depuis le menu.



UPDATE

PIXART IV confirme son talent et ce notamment avec les machines du début de gamme. Il fait également merveille avec le haut de gamme. C'est ainsi que la "perspectivisation" des captures d'écran de la couverture du ST MAG 123 a été réalisée sous ce logiciel.

Ceux qui ne le connaissent pas seront surpris du professionnalisme de PIXART et les autres ravis de voir un des excellents programmes ATARI continuer son bonhomme de chemin contre vents et marées.

Dans tous les cas de figure, le nombre d'années d'expérience et d'ajouts de fonctions se sent dès le premier trait de souris. PIXART est un grand dans tous les sens du terme. Il a des années de développement et surtout de développement intelligent.

Quant à son prix, il est suffisamment bas pour être à la portée de tous, ce qui est une des qualités essentielles du monde ATARI.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr

PIXART IV

toute machine

prix : 490 F

mise à jour PIXART III vers PIXART IV : 190 F

édité par CRAZY BITS

importé par LA TERRE DU MILIEU

- simulation d'outils de retouche, dégradé, fonctions de blocs, tablette graphique, rapidité
- outils de retouche uniquement en simulation





EDDIE V !!!

EDDIE, le super éditeur de texte pour CALAMUS SL, vient à peine de sortir chez nous en version IV, que la cinq se profile à l'horizon. En effet, je viens de recevoir les fichiers à traduire.

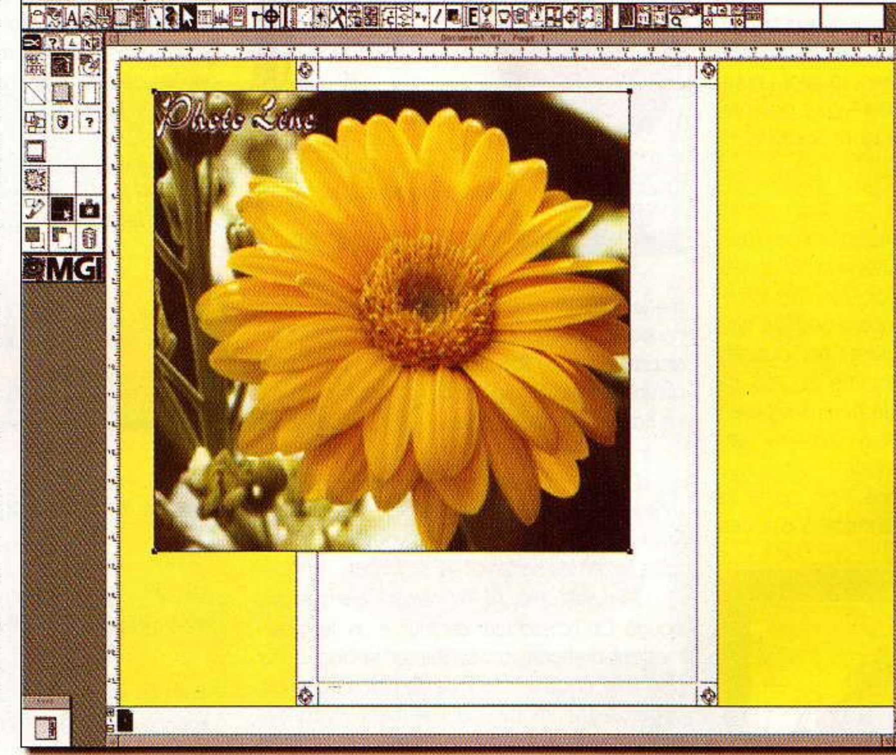
GdM



CALAMUS SL 98

Voici la version annuelle de CALAMUS SL. Cette fois, elle arrive en France quasiment en même temps qu'en Allemagne (à peine trois mois de retard). Ce CALAMUS sera probablement le dernier à s'intituler avec son millésime en fin car un CALAMUS SL OO ferait minable et un SL 2 OOO un peu "out". La prochaine version devrait être CALAMUS XL dont le nom ne doit strictement rien au hasard (XL ◄–► XPRESS). En attendant la révolution que cette dernière nous prépare, voici déjà une belle moisson de nouveauté pour 1998.

Trois modules, un menu, plus quelques routines système voient de nombreuses améliorations dont on se demande, pour certaines, comment CALAMUS a pu s'en passer jusqu'à présent.



LES INDISPENSABLES

Plusieurs nouveautés viennent grandement faciliter la vie de calamusien quel qu'il soit.

En premier lieu, un truc tout bête, mais qui avait le dont d'irriter tous les utilisateurs. Je crée un document sans avoir chargé de fontes. Je trace un cadre-texte et paf, CALAMUS me dis "vous n'avez pas chargé de fontes". Il faut revenir au module-fonte, en charger une, créer un style et recommencer le traçage du cadre. Crispant n'est-ce pas ?

Et bien c'est fini. Quand vous n'avez pas de fonte chargée au moment du traçage du cadre, CALAMUS vous lance le formulaire de chargement de fonte, vous en chargez une ou plusieurs et vous tracez votre cadre.

ENFIN !

Autre truc assez astreignant auparavant.

Vous avez 20 cadres sur la page à déplacer de façon identique. La seule façon, c'est de les grouper, mais il existe le risque qu'au dégroupage certains cadres passent devant d'autres vice-versa. Bref une bricole dont on se serait bien passé.

Tout cela c'est aussi fini. Maintenant tous les cadres sélectionnés se déplacent en même temps. Il ne manque plus que la même chose pour les fonctions de déformations de taille et ce sera parfait de ce côté-là.

Cela a dû vous arriver plus d'une fois de copier un cadre en multicopie et de vous tromper dans le taux de déplacement. Résultat vos cadres se situent à "Perpète les oies" à l'extérieur de la page et sont carrément invisibles sur le fond gris. Pour pouvoir les sélectionner et les effacer, il fallait sélectionner un cadre de ce type sur la page, appeler la sélection de



tous les cadres de ce type et, soit désélectionner les cadres de la page devant rester sur le document, soit repérer où étaient situés en dehors de la page les cadres à supprimer pour aller les grouper avant de les jeter à la poubelle. Fastidieux là aussi !

Maintenant, finie la prise de tête, une icône vous permet de rendre visible tous les cadres à l'extérieur de la page.

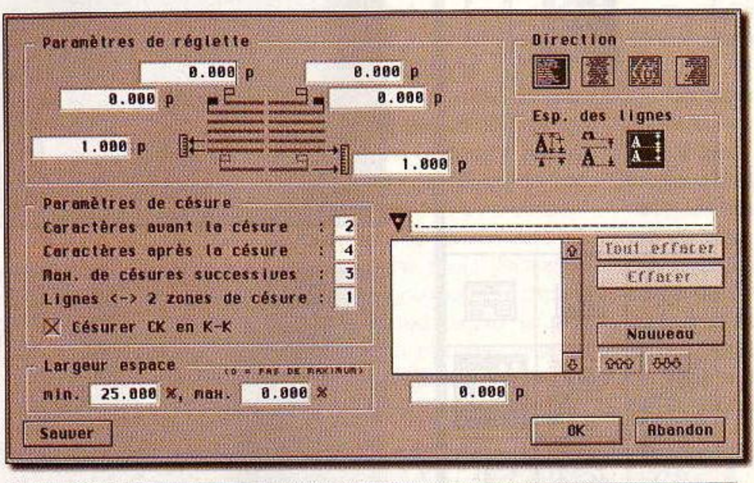
Le multicolonnage dans CALAMUS c'est super sauf sur un point. Lorsque vous détourez des images par le texte, il faut impérativement qu'il y ait une ligne vide après l'image détourée pour pouvoir avoir une justification verticale correcte. Le module TEXTE propose maintenant un interlignage fixe, un peu comme dans X PRESS. Cela peut se révéler très utile dans les justifications verticales impossibles. Ceci dit c'est plus lourd à gérer que les interlignages habituels à CALAMUS. Maintenant nous avons le choix entre trois types d'interlignage, bref c'est le Pérou.

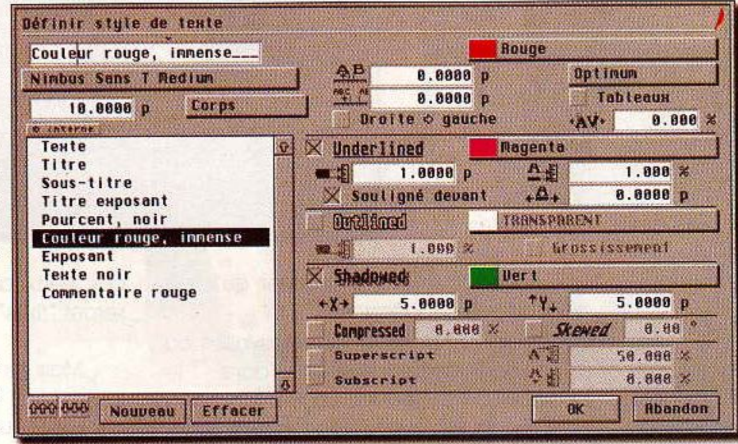
Si vous travaillez avec des styles de couleurs, vous avez souvent dû faire des va-et-vient entre le panneau de modification des styles existants et la palette pour trouver LA couleur qu'il vous faut. Vous serez heureux d'apprendre que le formulaire de modification des styles de texte a complètement changé et permet de visualiser les couleurs de chaque style, d'en choisir visuellement de nouvelles et d'appeler la palette pour en créer. Il permet d'ailleurs au passage de voir de façon beaucoup plus aisée les différents paramétrages de votre style.

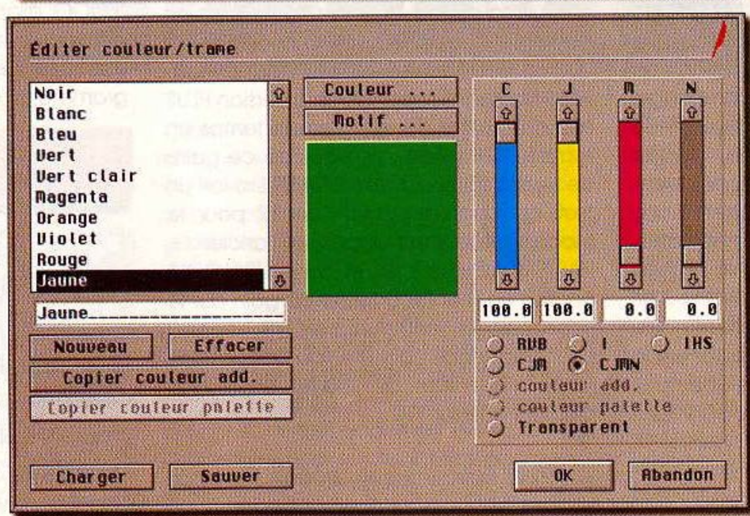
Une icône permet d'ailleurs maintenant d'interroger le style du bloc sélectionné depuis la liste des styles.

Là aussi gain de temps. On modifie un style en deux clics de souris maintenant et plus en jonglant d'une page de module à l'autre.

Puisque nous en sommes dans les panneaux de modification/création, il y en a un maintenant dans le module TEXTE.







Avec celui-ci, vous pouvez créer une règle de A à Z sans passer par EDDIE. Il faut remarquer d'ailleurs au passage que c'est le formulaire d'EDDIE qui a été repris ici. Enfin c'est très pratique surtout lorsqu'on veut créer une règle avec des tabulations.

Notez d'ailleurs que ce formulaire a, du coup, pris la place de celui destiné aux justifications verticales et que celui-ci se retrouve dans le premier panneau d'icône du module.

ET LE RESTE ?

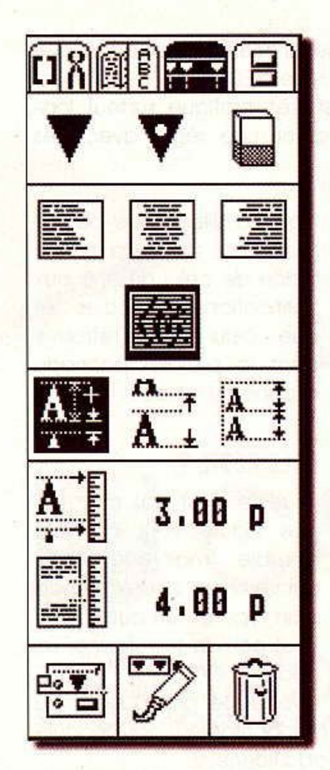
Le reste n'est pas mal non plus. Figurez-vous qu'il est possible maintenant de convertir un cadre bitmap d'un type en un autre. Ainsi vous pouvez transformer un cadre RVB en CYMK, niveau de gris, palette ou monochrome sans module additionnel.

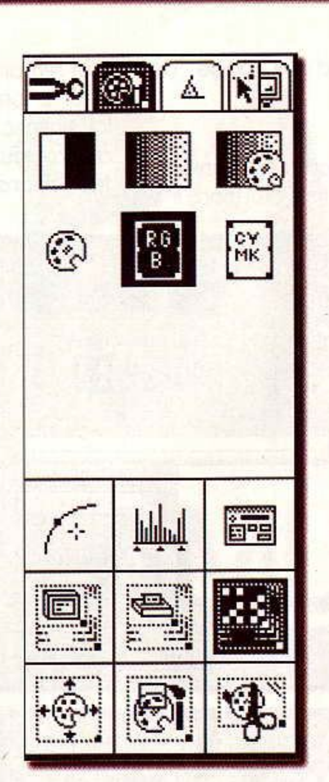
Auparavant il fallait posséder BRIDGE ou MERGE, voire FILTRE pour une telle opération.

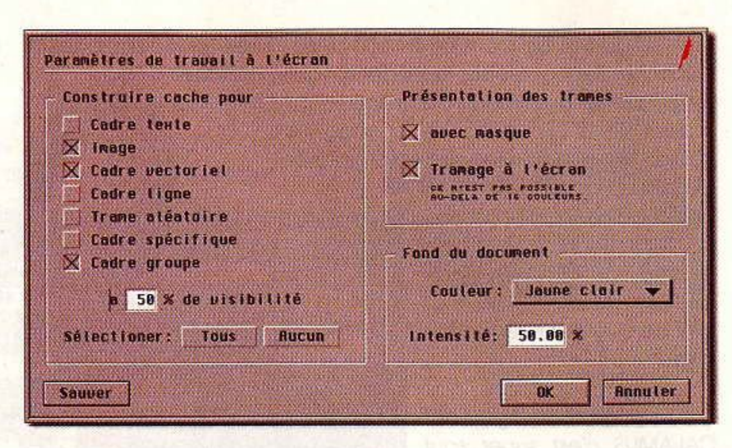
Un ajout de taille, et pourtant dont peu d'utilisateurs seront sensibles, est la possibilité de paramétrer un débord des caractères justifiés. Ainsi il est possible d'avoir une justification horizontale beaucoup plus esthétique. Si vous êtes attentifs à l'aspect esthétique d'une colonne justifiée, vous aurez remarqué qu'un M collé à droite a l'air d'être plus à droite qu'un tiret. Cet effet est optique et pour y pallier, il faut paramétrer un taux de débord pour les caractères de type césure. En les centrant sur la bordure de la colonne, on obtient tout de suite un aspect plus rectiligne.

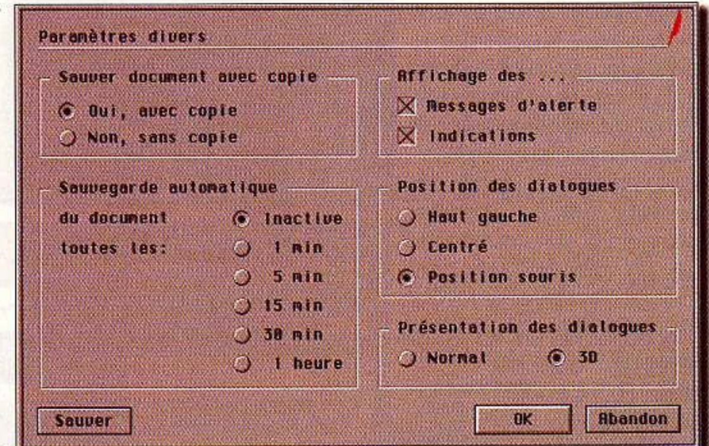
L'affichage des fontes n'est pas des plus rapides sous CALAMUS et ce surtout si vous zoomez "à mort" sur l'une d'entre elles.

Vous pouvez vous retrouver ainsi, même sur HADES 60, a attendre un bon









bout de temps l'affichage du méga-zoom.

Ce temps-là est révolu, l'affichage des fontes zoomées a été optimisé et le "megazoom de la mort" sur votre M favori dure maintenant un temps tout à fait correct.

Enfin quelques améliorations sympas comme la possibilité de mettre une couleur de fond dans la fenêtre de travail derrière le document, d'avoir toutes les boîtes de dialogue en 3D sous MAGIC, de retrouver le logo d'origine (la plume), de pouvoir sauver les préférences à partir de n'importe quelle boîte de paramétrage, le redimensionnement automatique de la barre d'icônes en fonction de la résolution et enfin d'avoir un déplacement temps réel dans la fenêtre et non son fantôme qui se recalcule dès relâchement de la souris.

En notera en dernier lieu que le placement des ombrages a été revu de façon moins graphique mais plus simple. Est-ce un plus ? J'ai pour ma part tendance à préférer le précédent système.

BIEN VU !

Vous aurez compris en lisant cet article que la version de CALAMUS SL 98 est avant tout un grand apport de confort pour tous les calamusiens plus qu'un ajout de fonctions novatrices. En ce sens c'est un véritable bienfait qu'INVERS nous a livré là. Quel gain de temps nous apportent toutes ces petites choses.

Malgré tout je dois préciser qu'il y a deux bugs assez gênants.

1) Il est impossible de retravailler ou d'importer des trames dans le GENERATEUR DE TRAME PLUS avec cette version, du moins dans la version française. Il faut alors travailler avec l'ancien générateur de trame et imprimer avec ou sauver le document muni de sa nouvelle trame pour recharger la version PLUS afin de profiter de son gain de temps en matière de calcul. A propos de ce gains de temps, CYBELE MAIA CONSEIL a fait un test qui donne un gain de 1.7 pour le modèle PLUS par rapport à l'ancien + RASTERCACHE sur un TT. Sur un FALCON, on doit en théorie doubler ce gain car le coprocesseur arithmétique est alors à une fréquence double du processeur (mais rester tout de même beaucoup plus lent que sur TT).

2) le redraw façon WINNIX n'est pas encore très au point et on se retrouve parfois avec une répétition de cadre à l'écran et il faut alors faire un SHIFT/CLEAR HOME pour effectuer un recalcul de la page afin de s'y retrouver.

INVERS travaille à la correction de ces deux bugs et, si cela se trouve, ils seront "fixés" d'ici la sortie de ce ST MAG.

Mais ne nous gâchons pas le plaisir, si toutes les mise à jour de CALAMUS avaient eu autant d'intelligence, les 3 000 ataristes français l'ayant acheté auraient certainement suivi, à leur quasi-totalité, les mises à jour de ce programme fabuleux.

Michel SAGAZ

CALAMUS SL 98

tout ATARI + MAC & PC via MAGIC
prix : 3 500 F
mise à jour SL 96 › SL 98 590 F
mise à jour SL 93 › SL 98 2 200 F
mise à jour 1.09N › SL 98 2 400 F
édité par INVERS
distribué en France par T.D.M.

- plein de nouveautés qui facilitent la vie
- deux bugs récurents



test

DIGITAL LAB

modifications de l'image. Il y a le redimensionnement, qui permet de changer la taille de l'image. La qualité de l'algorithme de redimensionnement est exceptionnelle et lors d'une réduction, par exemple, la perte de lisibilité est très faible. DL permet aussi de réduire l'image en en découpant une partie, c'est une fonction qui est assez intéressante.

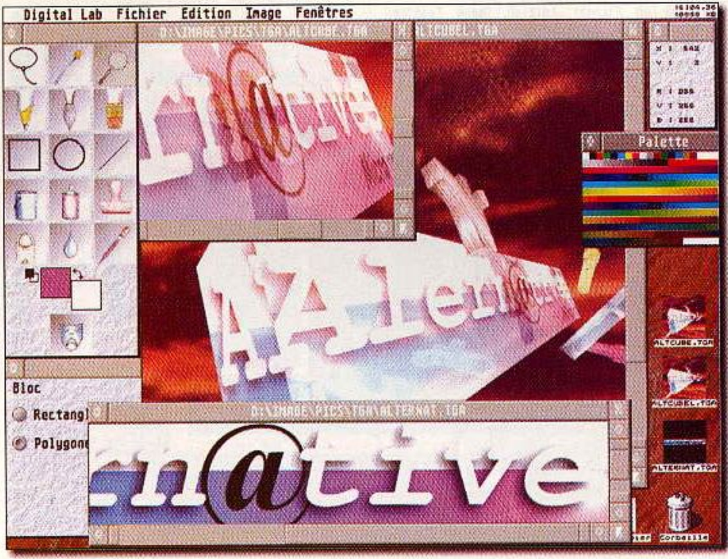
Digital Lab possède les effets de miroir, les rotations (là aussi avec une perte minimale de qualité). D'autres fonctions sont encore disponibles comme faire un négatif de l'image, la pixéliser, ou en faire un pavage. Deux autres fonctions attirent particulièrement l'attention : la fonction peinture à l'huile qui applique un filtre sur l'image qui donne des effets plutôt intéressants. La fonction bordure d'image a aussi des résultats spectaculaires. Elle permet de détecter les bords des objets dans une image. Il est bien évident que cela fonctionne mieux sur une image à base d'aplats, mais j'ai essayé tout un tas de motifs qui sont eux aussi bien reconnus. J'ai eu l'occasion d'utiliser beaucoup de logiciels de retouche, la fonction de contours de DL est parmi les meilleures.

Pour finir une entrée dans le menu n'est pas encore activable, il s'agit de «déformations de l'image», cela est prometteur d'autant que c'est un manque pour l'instant.

La boîte à outils

Ce type de boite est caractéristique des logiciels de dessin et de retouche d'image. Elle contient les principaux outils, auxquels l'infographiste fera le plus souvent appel. Souvent cette boîte à outils est dans une fenêtre, ce qui permet de l'avoir en permanence sous la main et DL ne fait pas exception à cette règle. Nous en avons déjà parlé plus haut, à cette boîte s'ajoute une fenêtre de paramétrage de l'outil sélectionné. Elle est indispensable puisqu'on va le voir, toute la finesse des outils résulte de leur configuration.

Digital Lab possède les outils classiques de dessin à main levée que sont le crayon, le pinceau, la gomme. Le premier permet de tracer des traits à main levée d'épaisseur paramétrable. Le second remplit la même fonction avec la possibilité de paramétrer plus finement l'outil. En effet on peut établir la taille du «bord» du pinceau (effet d'estompe) et sa forme. On regrettera de ne pas pouvoir, comme dans DA's Picture ou Photoline, donner un «effet de pression» sur le trait avec une gestion de l'intensité du trait au cours du dessin. La gomme permet quant à elle de dessiner avec la couleur de fond ce qui revient à effacer. Précisons ce concept de couleur de fond : dans DL comme dans d'illustres noms de la retouche photo (Photoshop pour ne citer que lui) deux couleurs sont disponibles pour les outils. La couleur de premier plan est destinée aux pinceaux et autres stylos. La couleur de fond permet d'effacer, ou de remplacer une zone où l'on a fait un couper-coller. Pour



choisir les couleurs, il existe une fenêtre possédant un nuancier et des barres RVB (pas de CMJN ni de HSB !), ou bien l'outil pipette qui possède un petit plus par rapport aux autres. Il peut calculer la moyenne des pixels autour du point sélectionné !

Aux outils de dessin à main levée s'ajoutent des primitives qui permettent de tracer des rectangles (ou carrés), des ellipses (ou ronds) des polygones, ou tout simplement des successions de segments. Ces fonctions hélas pas toujours présentes dans les logiciels de retouche sont souvent d'une grande utilité. Elles sont ici encore parfaitement paramétrables. Pour finir sur les fonctions classiques de dessin il y a le remplissage et le spray. Le remplissage permet de colorier une surface. Comme dans les autres logiciels de retouche, l'appréciation de la surface à colorer se fait avec un facteur de tolérance. Le spray, très paramétrable également, permet quant à lui de simuler un Aérographe.

DL propose aussi une gamme d'outils dédiés aux manipulations de blocs. Deux outils servent à les découper : le lasso et la baguette magique. L'outil lasso vous donne la possibilité de tracer un rectangle autour de la section à couper ou bien à de la délimiter à l'aide d'un polygone. L'outil baguette magique sert à sélectionner des zones de l'image en fonction de leur couleur. Un facteur de tolérance de cette fonction est bien entendu disponible. Une fois coupé ou copié, le bloc est présent dans le clipboard de DL. On peut alors le retoucher à volonté avant de le coller.

Notre logiciel possède aussi bien sûr des outils spécifiques de la retouche. C'est le cas du doigt. Il se paramètre comme le pinceau, et permet «d'étaler» »une couleur de votre image ; comme on le fait avec un doigt sur du fusain. La goutte a dans DL de nombreuses fonctions. Dans sa fenêtre de paramétrage un pop-up permet de choisir entre ses effets : le flou, le contraste, la désaturation et la recoloration. Les deux premiers s'opposent, l'un ajoute du flou à l'image l'autre l'enlève. La désaturation «décolore» la zone traitée. Enfin, la recoloration est très intéressante puisque ne fonctionne que sur la chrominance. On pourra ainsi recolorer un objet complexe (comme une voiture par exemple) avec ses zones sombres et claires d'un seul coup de goutte. A l'instar des autres outils on peut également paramétrer la largeur et l'opacité de la goutte. L'outil tampon, toujours très impressionnant, permet de manière classique de répliquer une zone de l'image dans une autre. Comme le pinceau on peut en paramétrer l'estompe. Il faut noter que ce tampon ne fonctionne pas à partir du bloc présent dans le clipboard mais à partir de l'image elle-même. Cela présente avantage et inconvénient : on n'a pas besoin de beaucoup de mémoire pour le faire fonctionner, mais il devient plus dur de cloner une zone d'une image vers une autre.

Enfin Digital Lab propose un masque. Je dois dire que cet outil m'a laissé un peu perplexe. D'abord il est assez complexe à prendre en main



car la documentation est à son sujet assez concise (et c'est son seul point faible). Une fois compris son principe, sa mise en œuvre s'avère délicate, d'autant qu'elle peut provoquer des plantages (les seuls occasionnés par DL). Finalement DL ne propose qu'un masque monochrome dont l'intérêt par rapport à un simple couper-coller devient très faible. Pour dire, j'ai même essayé de refaire l'illustration de la rubrique d'Evolution de ce mois dans Digital Lab (initialement retouchée dans DA's Picture), et cela m'a été impossible alors qu'il s'agit simplement de rajouter un bord flou à l'image calculée par NeoN...

D'ailleurs lors de cet essai je me suis heurté à un autre inconvénient majeur. Mon image, sortie de NeoN fait 1500 * 1500 pixels. Pour la retoucher dans DA's Picture, n'ayant qu'une résolution de 800 * 600 maximum en 256 couleurs, je dois la dézoomer. Dans DL s'est impossible. L'outil Loupe n'est pas encore disponible. C'est impardonnable pour un logiciel En admettant que j'ai eu à travailler mon image avec, en tenant compte de la taille de la boîte outils, il aurait fallu que je réduise l'image à 600600. Bonjour la résolution à l'impression !!! Par ailleurs j'avais besoin de positionner mon masque au pixel près avant d'appliquer le Flou. Car si vous vous reportez à la rubrique d'Evolution, vous verrez que les sigles ATARI et le logo Alternative ne doivent pas en être affectés. Or même en 600 * 600, il m'est impossible de travailler précisément sans loupe. Donc carton rouge !

Le fait que la loupe soit pour le moment inactive, suppose qu'il est prévu de l'activer un jour... Tant mieux. Mais pour l'instant, la simple absence de cet outil empêche l'utilisation de DL pour le publishing. Cela le limite donc à la retouche d'images en basse résolution (pas de réduction des images), à condition d'accepter de ne pas travailler au pixel près (pas de zoom non plus). Côté masque, il est difficile aujourd'hui de se contenter d'un masque monochrome alors que la plupart des logiciels en ont un 8bits. D'autant que celui-ci est vraiment une sinécure à utiliser !

Côté qualité de programmation DL est un exemple à suivre.

Construit en GEM, en respectant les normes ATARI il est parfaitement capable de fonctionner sur TOUT compatible TOS avec ou sans carte accélératrice (2Mo de Ram minimum quand même) quel qu'en soit le système d'exploitation (TOS bien sûr, Magic ATARI, MagiC Mac ou PC, N.AES, MiNT, Geneva...). Il s'accommode aussi des cartes graphiques (heureusement) et des divers patches et autres comme NVDI, Speedo, WinX...

De toute façon, la retouche d'image demande des machines assez puissantes. D'abord, en dessous de 256 couleurs, le tramage excessif ne permet plus de rendre fidèlement l'aspect de l'image 24bits. Ensuite en dessous de 640 * 400, il est très difficile de retoucher une image. En particulier avec DL (taille de la boîte d'outils, pas de loupe) car les images font souvent au moins 320 * 200 ! En fait le 800 * 600 256 couleur est un minimum, le 1024 * 768 256 couleur ou TC est confortable, au-delà c'est un luxe de professionnel. Côté microprocesseur, le traitement de l'image demande des calculs intenses. Et si vous n'êtes pas d'une patience incroyable, le 68030 est un minimum. Mais un 040 ou un 060 sont vivement conseillés.

DL étant d'une programmation exemplaire, il s'intègre parfaitement dans un environnement multitâche. Je l'ai testé sous N.AES sans rencontrer le moindre problème. Pour permettre cela, les auteurs ont dû récrire le module «.MEM» de gestion de mémoire des M&E pour qu'il s'accommode du multitâche. La nouvelle version est bien entendue livrée avec DL, et vous aurez la possibilité d'utiliser l'ancienne si vous préférez. Le seul petit défaut, c'est qu'aucune entrée dans les menus, ni la touche Help ne permettent de lancer ST-Guide avec l'aide en ligne de DL (qui existe pourtant), dommage.

Dommage

C'est justement le mot qui me vient à l'esprit à la fin de ce test. Digital Lab était un logiciel très prometteur dont la version que j'ai entre les mains déçoit. Il se distingue des autres par bien des côtés. Il est sous M&E. Cela lui permet de profiter d'un parc de drivers et d'effets incroyables. Il a une interface très originale et entièrement paramétrable (bien que réservée aux affichages en 256 couleurs et plus).

Son concept est original et pourrait donner lieu à une utilisation très agréable. Mais à cause de quelques gros défauts (pas de loupe, pas de matrices de convolution, pas de courbes de gradation, pas de CMJN ni d'HSB, masque très difficile à mettre en œuvre) et d'un ensemble de petites maladresses, DL n'atteint pas le niveau professionnel de Photoline ou de DA's Picture par exemple. Même si son prix est beaucoup plus faible (300 Frs pour DL, et autour de 1000 Frs pour les concurrents), Digital Lab ne permet pas encore de satisfaire les principaux besoins d'un infographiste.

Ce logiciel n'est pas mûr, il a besoin d'évoluer avec l'appui de bêta testeurs infographistes.

C'est vraiment dommage, car au salon son concept, son interface et son intégration du M&E laissaient présager beaucoup de bonnes choses.

Force est de constater qu'il faudra une nouvelle version pour gommer ces défauts de jeunesse.

Bertrand MARNE

PS : vous pouvez aider les auteurs de Digital Lab à améliorer leur logiciel et vous en faire vous-même le test. Il suffit de télécharger les nouvelles versions en démo sur les sites : http://www.mygale.org/00/bayle et http://www.epita.fr/~da-cun_e

Digital lab

FALCON et ATARI avec carte graphique

prix : 300 F

édité par Frédéric BAYLE et Eric Da Cunah

14, rue Louis LEJEUNE 92120 MONTROUGE

▶ Très stable, fonctionne en multitâche, intégration du M&E

▶ Pas de loupe, manque des outils fondamentaux, RVB seulement, mauvaise gestion des masques

Juin 98 : la revolution CALAMUS SL'96 enfin pour tous !

du 1er Juin au 30 Septembre, la mise-à-jour de n'importe quelle version de CALAMUS (1.9 ,S ,SL) vers CALAMUS SL 96 PLUS ne coûte que 990 F (plus frais de port) soit jusqu'à 960 F d'économie.

Maintenant tous les calamusiens peuvent s'offrir le passage au SL 96 !

CALAMUS SL 96

pour un monde graphique libre de toute contrainte

NEW !	CALAMUS SL 98 PLUS :	3 500 F
NEW !	CALAMUS SL 98 PLUS poste supplémentaire :	750 F
NEW !	mise à jour CALAMUS SL 96 PLUS vers 98 PLUS :	590 F
NEW !	mise à jour CALAMUS SL < 96 vers 98 PLUS :	2 200 F
NEW !	mise à jour CALAMUS 1.09 vers 98 PLUS :	2 400 F
	mise à jour CALAMUS SL < 96 vers 96 PLUS :	990 F
	mise à jour CALAMUS 1.09 vers 96 PLUS :	990 F

modules & pilotes MGI

	module DEGRADE # 1 :	300 F
	module BRIDGE 2 :	390 F
	mise à jour BRIDGE 1 vers BRIDGE 2 :	190 F
	module FONTJONGLEUR :	190 F
	module GDPS :	300 F
	module GRIDPLAY :	190 F
	module HKS :	390 F
	module JOB MANAGER :	2 990 F
	palette PANTONE :	390 F
	pilote import KODAK CD PHOTO :	190 F
	module PHOTOTOUCH avec 4 filtres :	190 F
	pilote EPS import :	190 F
	module STARSCREENING > 720 dpi :	1 850 F
	mise à jour STARSCREENING 720 dpi vers > 720 dpi :	1 490 F
	module STARSCREENING 720 dpi maxi :	390 F
	courbes pour STARSCREENING :	190 F
	module STEREO MAGIC :	190 F
	module TOOLBOX + :	390 F
	mise à jour TOOLBOX vers TOOLBOX + :	190 F

modules & pilotes ADEQUATE SYSTEMS

NEW !	module CXmü INFORMATION DOC :	590 F
NEW !	module CXmü KOLLEKTOR :	590 F
NEW !	module CXmü HIRONDELLES :	750 F
NEW !	module CXmü VIRTUALISEUR :	300 F
NEW !	module CXmü WOPPER :	300 F
NEW !	module EDDIE 4 :	1090 F
NEW !	mise à jour EDDIE LIGHT vers EDDIE 4 :	890 F
NEW !	mise à jour EDDIE 2 ou 3 vers EDDIE 4 :	190 F
NEW !	module FEINDATEN 5 :	1790 F
NEW !	mise à jour FEINDATEN vers FEINDATEN 5 :	190 F
NEW !	module FILTE 3 :	1 090 F
NEW !	mise à jour FILTRE vers FILTRE 3 :	190 F
	4 filtres supplémentaires # 1 :	590 F
NEW !	module MERGE 3 :	1 490 F
NEW !	mise à jour MERGE vers MERGE 3 :	190 F
NEW !	module PAINT 2 :	1 490 F
NEW !	mise à jour PAINT vers PAINT 2 :	190 F
	modules PAINT + MERGE + FILTRE :	3 390 F
	module PAINT + pilote WACOM UD :	1 790 F
	module PAINT + pilote WACOM ARTPAD :	179[illegible] F
	pilote export PS :	2 [illegible] F
	pilote impression SHINKO CHC S 445 :	2 [illegible]0F F
	spooler impression LINOTYPE :	[illegible]250 F
	pilote impression TIFF :	1 450 F
NEW !	pilote TIFFI (import TIFF) :	750 F
	pilote VDI (GDOS/Quickdraw) :	700 F
	mise à jour VDI vers VDI :	190 F
	pilote WACOM ARTPAD :	590 F
	mise à jour pilote WACOM ARTPAD :	190 F
	pilote WACOM UD :	590 F
	mise à jour pilote WACOM UD :	190 F
NEW !	interface de flashage SDSI :	14 190 F

modules & pilotes FRANCK RENKES SOFTWARE

	filtres supplémentaires # 2 :	590 F
	pilote import JPEG :	390 F
	pilote import PICT :	190 F
	module PLOT & CUT :	1 290 F
	module DEGRADE # 2 :	590 F

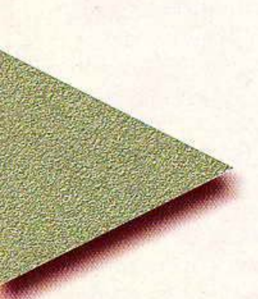
modules & pilotes INVERSMEDIA

	divers modules + 4 fontes # 1 :	390 F
NEW !	modules COORDONNEES + FONTSORTER + LAUFWEITEN :	390 F
	module COORDONNEES :	150 F
	module FONT SORTER :	150 F
NEW !	module LAUFWEITEN :	150 F
	module POSITIONNER :	590 F
	modules LIGNE D'AIDES + CHER./REMP. STYLE TEXTE :	260 F
	module LIGNES D'AIDES :	150 F
	module CHERCHER/REMPLACER STYLE TEXTE :	150 F
	module ALIGNEMENT :	450 F
	module FRANKLIN 2.2 :	390 F
	mise à jour FRANKLIN LIGHT vers FRANKLIN 2.2 :	260 F
	mise à jour FRANKLIN 2 vers FRANKLIN 2.2 :	125 F
	modules CHER./REMP. TRAMES & COURBES + SET DATE :	260 F
	module CHERCHER/REMPLACER TRAMES & COURBES :	150 F
	module SET DATE :	150 F
	module PERSONNALISATION 2.0 :	750 F
	mise à jour PERSONNALISATION 1 vers PERSONNALISATION 2.0 :	190 F
	pack courbes & trames MEDIALINK DATAPACK :	750 F
	pilote impression PRO XL :	260 F
	module ASSEMBLAGE 3 :	1 490 F
	mise à jour ASSEMBLAGE LIGHT vers ASSEMBLAGE 3 :	1 100 F
	mise à jour ASSEMBLAGE vers ASSEMBLAGE 3 :	750 F
	famille fontes BROOM :	260 F
	module CALIPSO (import PS [illegible] EPS) :	4 450 F
	module CALYPSO LIGHT (import EPS) :	3 350 F
	mise à jour CALYPSO LIGHT vers CALYPSO :	1 100 F
	module MESURE :	350 F
	module SELECTIONNER 2.0 :	450 F
	mise à jour SELECTIONNER vers SELECTIONNER 2.0 :	125 F
	pack fontes # [illegible]24 fontes) :	390 F
	TYPE ART [illegible]	750 F
	TYPE 2 TYPE v1.3 :	750 F
	TYPE ART + TYPE 2 TYPE :	1 100 F
	module CODE BARRE :	1 490 F
	[illegible] familles de codes barres pour module CODE BARRE :	750 F
	1 famille de code barre pour module CODE BARRE :	190 F
	module MACRO MANAGER :	260 F
	pilote DA-DTP HP-PLOTTER :	3 300 F
	module INDEXER :	390 F
	module NAVIGATOR :	260 F
	FONTMAN + FONT EXPORT + FONT SHOW :	350 F
	pilote import RTF INVERS :	750 F
	mise à jour pilote RTF DMC vers RTF INVERS :	300 F
NEW !	pilote import GIF + pilote import MEGAPAINT BLD :	230 F
NEW !	pilote import GIF :	150 F
NEW !	pilote import MEGAPAINT BLD :	150 F
	fontes PLAGE D'OLERON (2 fontes) :	260 F
NEW !	module NOTIO :	350 F
	module LINE ART 1.51 :	750 F
	mise à jour LINE ART vers LINE ART 1.5 :	190 F
NEW !	pilote EPSON SC UNI CDT :	390 F
NEW !	module CALVIN + :	1 290 F
NEW !	module CALVIN :	1 090 F

Tous les produits CALAMUS SL et compatibles sont importés en France par LA TERRE DU MILIEU.

Vous pouvez les acquérir chez votre revendeur habituel ou directement chez l'importateur. Prévoyez 35 F de port dans le cas de commande par correspondance.

Contact : tél 04 50 54 49 77 - fax 04 50 54 49 94



BUREAUTIQUE
LE CAHIER

LATEXtes

J'ai reçu plusieurs courriers suite au premier article. Emmanuel Bourreau précise que l'on peut utiliser LaTeX2e (une version un peu plus moderne) avec CS-TeX ; Serge Bouc, lui, a compilé un livre entier de 342 pages avec un simple STF (4Mo + DD 540 Mo) en 36 minutes.

Nicolas de GRANRUT



Qu'est ce que LaTex ? (3)

Ce mois-ci, nous allons créer un fichier TeX. En voici un exemple :

%format latexg
\documentstyle(11pt, din_a4){article}
\begin{document}
Un premier essai de \LaTeX
\end{document}

Commentaires

En LaTeX, le % correspond à un commentaire mais avec CS-TeX, la première ligne %format latexg précise le format (ici latex allemand). On verra par la suite comment créer un format plus adapté au français. On précise ensuite le type de document que l'on désire produire. Il y en a quatre : article, report, book, letter ; suivant que vous vouliez écrire un simple article, un rapport, un livre ou une lettre. En gros la différence est dans la possibilité de gérer chapitres, paragraphes, parties,... Nous utiliserons la pluspart du temps le style article. On peut ensuite choisir la taille de la fonte. Elle se décompose en trois choix pour le texte principal : 10, 11 et 12 points "din_a4" (A4 : 21x29.7). Il existe d'autres options. Allez donc jeter un coup d'oeil dans le répertoire \tex\styles. Le texte est encadré entre un le begin et end document.

Enfin \LaTeX permet d'utiliser le logo de LaTeX.

Begin...End

Pour utiliser un style ou une mise en page sur un petit morceau de texte on l'encadre souvent par ;

\begin{lestyle}
texte...
\end{lestyle}

C'est le cas pour justifier du texte : à gauche (flushleft), à droite (flushright), centré (center). Mais aussi pour les listes, le mode mathématiques...

La mise en page du fichier .TEX importe peu (comme un listing en c). Pour aller à la ligne, mettez une ligne vide dans votre .TEX ou utilisez \\, voici un exemple ;

%format latexg

\documentstyle(11pt, din_a4){article}

\begin{document}
Première ligne.
Cette ligne est à la suite.\\ Retour à la ligne sans retrait.

Autre retour à la ligne avec retrait.
\end{document}

Les styles Les styles usuels : gras, italique, sans sérif,... sont disponibles. Le gras correspond à la commande \bf (boldface) et s'utilise ainsi : {\bf ce texte sera en gras}

Tapez donc ce petit texte :
%format latexg

\documentstyle(11pt,din_a4){article}
\begin{document}
{\rm Texte normal}
{bf Texte en gras}
{\it Texte en italique}
{\sl Texte penché}
{\sf Texte sans sérif}
{\sc Texte en majuscules}
{\tt Caractères non proportionnels}
{\em Texte mis en valeur (comme l'italique ?)
} \end{document}

Pour souligner un texte ou utiliser indices et exposants, il faut passer par le mode mathématique.

Tailles des caractères

Contrairement à un traitement de texte usuel (comme Papyrus), on ne choisit pas directement la taille de la police, on se contente de la préciser par rapport à celle des caractères du texte principal : plus grand, plus petit. En voici un exemple ;

%format latexg
\documentstyle(11pt, din_a4){article}
\begin{document}
{\normalsize Taille normale}
{\small Un peu plus petit}
{\footnotesize Encore plus petit : pour les notes} {\scriptsize Encore plus petit : pour les indices} {\tiny Minuscule}
{\normalsize Retour à la taille normale}
{\large Un peu plus grand}
{\Large Encore plus grand}
{\LARGE Encore plus grand}
{\huge Toujours plus grand}
{\Huge Enorme}
\end{document}

Lkurz

Pour ceux que l'allemand ne rébute pas trop, il y une petite documentation avec CS-TeX. Lancez CS-TeX, menu parameter x TeX run et choisissez 2 (le compilateur lit le fichier deux fois et trouve ainsi certaines références) ; menu find main /tex/lkurz/lkurz.tex ; menu work tex. Au bout d'un temps plus ou moins long, selon votre configuration, vous obtiendrez un fichier d'aide. Vous pouvez l'imprimer. Bien qu'en allemand cette aide est très utile car il y a beaucoup d'exemple.

Je ne peux que vous encourager à regarder les fichiers TEX des répertoires \tex\demo \tex\tex_doc et aussi \tex\bilder qui contiennent deux petits documents avec des images.

Normalement les fichiers sont sur la disquette du magazine.

Pour ceux qui ne disposent pas d'un accès internet, je vous livre mes coordonnées. N'hésitez pas à m'écrire

Nicolas de GRANRUT
8 rue de SAVOYE
51100 Reims
Et pour les autres :
nicolas.degranrut@wanadoo.fr

Nicolas de GRANRUT
nicolas.degranrut@wanadoo.fr





POUR COMMANDER

Je désire :

☐ Recevoir la liste des démos du Service Démos (joindre un timbre à 3F)

☐ Commander ________ exemplaires du CD Service Démos à 199 FF pièce soit ________________ F

☐ Commander ________ disquettes de démos (indiquer ci-dessous les références) à 15 FF pièce soit ________________ F

Références : ....

: ....

: ....

NOM : .... Prénom : ....

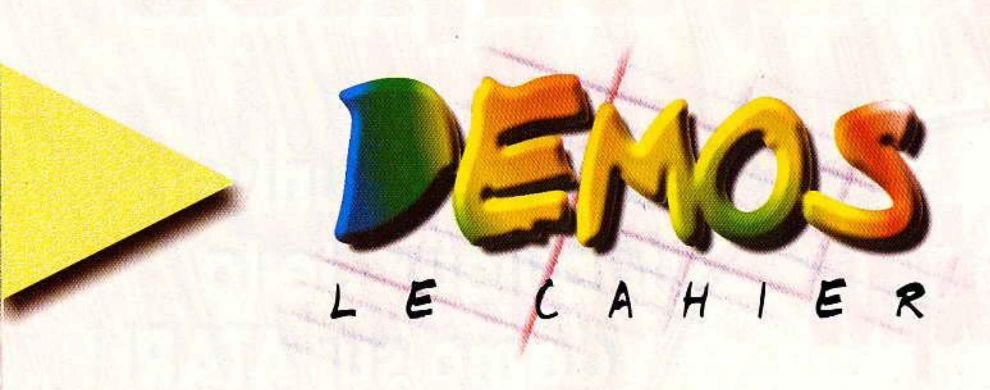
Adresse : .... Code Postal : .... Ville : ....

Votre (vos) machines : ....

règlement total : _____ FF

Découpez ou recopiez ce coupon et envoyez le accompagné de votre règlement par mandat ou chèque libellé à l'ordre de F. THIRARD à l'adresse suivante :

F. THIRARD – Service Démos / 35, chemin des beaux vents – 95610 Eragny sur Oise



SERVICE DEMOS

Si vous cherchez des démos Atari, pensez au Service Démos.

Pour 15 Francs la disquette (tout compris), et sans frais d'inscription, le Service Démos vous propose de nombreuses démos et intros pour votre Atari (STF / STE ou Falcon).

N'hésitez pas à demander la liste (contre un timbre) à l'adresse suivante :

Service Démos – Frédéric THIRARD
35, chemin des beaux vents
95610 Eragny sur Oise

Important : si vous commandez et payez par chèque, libellez le à l'ordre de F. Thirard.

NOUVEAU : Depuis le dernier Forum Atari à Bercy Expo, le CD–ROM du Service Démos est disponible : 245 Mo de démos Atari STE / STF et Falcon y sont présentes ainsi que 45 Mo de Bonus !

Il ne coute que 199 F port compris, et même 169 F si vous êtes déjà client du Service Démos.



ORNETTA 97 & VOLCANIC 4

ORNETA 97 & VOLCANIC 4 : la fin des tests !

Cela fait quelque temps que je vous promets le test de la démo arrivée première à l'Orneta, ainsi que le test de celles de la Volcanic 4, les voici !

Et puis comme vous avez été sage il y a un petit quelque chose sur la disquette STMAG !

LA DISQUETTE

Tout d'abord un petit mot sur le contenu de la disquette concernant la rubrique démos : il y a ce mois-ci 3 programmes : la Insanity, intro 96 Ko pour Falcon arrivée première à l'Orneta 97, vous avez également la 4ever, intro 4 Ko pour Falcon avec copro (que je n'ai pas pu tester faute de copro) et enfin la fameuse MARTO, qui est arrivée première intro toutes machines confondues à la Volcanic 4.

ORNETA : BELLE PRODUCTION FALCON

Enchaînons tout de suite avec le test de la démo Falcon arrivée première à l'Orneta 97 : il s'agit de la Any Colour You Like (ou ACYL) du groupe polonais Shadows, un groupe qui nous a habitué à de belles productions.

Et bien pour la ACYL ils ne nous déçoivent pas, avec encore une fois une belle démo, mais qui pèse tout de même 2.3 Mo.

Première remarque : elle n'aime pas le Falcon accéléré, mais ce n'est pas trop grave, et puis évidemment elle ne tourne pas en VGA comme la très grande majorité des démos Falcon.

Mais double-cliquons donc sur A_C_Y_L.PRG ... premier conseil : mettez-vous-en True Color sinon ça plante, ensuite installez-vous et montez un peu le son : la musique est à mi-chemin entre de la techno et le hip hop, ce que l'on appelle tout bêtement du trip hop.


Le Graph de la fin de la ACYL


Un bel effet "loupe" dans la Purpose Maker

La qualité sonore est très bonne, ce qui est normal pour un Falcon, mais il vaut mieux avoir de bonnes enceintes plutôt que celles du moniteur ou pire, le HP interne du Falcon...

Côté graphisme, c'est très beau, il n'y a rien à redire. La plupart des effets sont basés sur du Bumpmap, effet décidément très à la mode, et des changements de couleurs assez beaux.

Et puis un autre effet que l'on rencontre à profusion dans cette démo : les tunnels.

En fait, cette démo n'est quasiment composée que de bumps et de tunnels avec un graph fixe à la fin !

Mais c'est beau, il n'y a rien à redire : certains tunnels profitent d'une sorte de "halo lumineux" comme si le soleil était à la sortie, d'autres sont doubles...

Le seul point un peu décevant est le petit bout de 3D à la fin de la démo, qui manque de précision, probablement à cause d'une résolution trop faible, on peut également regretter que certains effets soient si sombres, obligeant à augmenter la luminosité du moniteur pour y voir quelque chose.

Cela reste tout de même une bonne démo, qui fait partie de celles à avoir sur le disque dur de votre Falcon, et cela confirme le bon niveau des coders polonais.

Signalons aussi qu'à l'Orneta est sortie une intro ST/STE appelée Yoyo, et qui comporte un peu de 3D Gouraud, ce qui n'est pas trop mal pour un ST mais on a vu largement mieux sur ces machines.



Il y a également eu la AMOK, intro pour ST / STE, avec un peu de 3D, mais qui pose des problèmes de stabilité...

VOLCANIC 4 : LA VICTOIRE INATTENDUE

Comme vous avez pu le lire dans le précédent STMAG, dans le compte rendu de "The Beast" sur la Volcanic 4, c'est une intro Atari qui a remporté le concours d'intro multi-machines !

Cette démo, appelée MARTO, n'a rien d'extraordinaire, mais elle est très drôle, et c'est pourquoi elle est passée devant d'autres démos techniquement plus élaborées.

En gros, elle reprend les fameuses campagnes de pub d'IBM d'il y a quelques semaines ("ça imprime pas, c'est la faute à Henri", ou encore "le logo il est en flamme") etc...

Cette intro se fout royalement du PC, en reprenant certaines fenêtres de Windows 95, parfois légèrement retouchées ("La carte son n'est pas compatible zob-blaster").

Voilà, en bref une petite intro toute simple mais qui fait passer un bon moment.

Comme elle est sur la disquette de ce mois-ci, profitez en !

On a également pu voir à cette C.P. d'autres productions Atari :

* une intro Falcon nommée "The Purpose Maker" : une petite intro sympa, mais dont la musique est assez énervante.

Elle comporte tout de même quelques beaux effets : une sorte de tunnel à l'envers aux couleur irisée, ainsi qu'un effet de "loupe" qui montre des écritures sur un graphe assez joli.

Il y avait également des shadebobs et un arbre en 3D mode point.

* Une intro STE / Falcon écrite en GFA par Sine/Idemline : au programme quelques effets sympas, surtout pour du code GFA, et notamment un cube 3D mappée qui se déforme.

CODING PARTIES

Un petit mot sur les deux grandes CP de l'été et pour commencer une mauvaise nouvelle :

La Place To Be n'aura vraisemblablement pas lieu cet été, notamment car l'équipe de MIPS travaille sur une création d'entreprise, ce qui leur prend beaucoup de temps.

l'ampleur du phénomène "nouvelles technologies de l'information et Internet".De plus la Mairie de Pau a posé quelques problèmes qui auraient facilement pu être évités, néanmoins il semble que les élus locaux n'ont pas encore saisi l'ampleur du phénomène "nouvelles technologies de l'information et Internet". C'est bien dommage. De même il n'y aura probablement pas de Netzone à Mont-de-Marsan cet été.

La deuxième grande CP de l'été, c'est la Gigafun, organisée par le French Falcon Club.

Et bien cette année cette CP s'est intégrée


The Purpose Maker : une sorte de tunnel


Un des tunnels de la ACYL


Notez le halo lumineux, magnifique (ACYL)

à un projet d'ambition : les JEM : Journées Européennes du Multimédia (dates : du 6 au 9 août).

En effet le projet Gigafun a grossi et avec l'aide d'autres associations cette année il y aura donc en plus de la CP : des concours de jeux vidéo dans une salle à part, des conférences sur les nouvelles technologies, des concours de réalisation de sites Web, et une RAVE.

Bref, cela promet d'être une belle manifestation, à ne surtout pas manquer, d'autant que le prix d'entrée est tout à fait abordable.

Petite précision par rapport à ce qu'indiquait Godefroy le mois dernier dans les News :

Tout d'abord les JEM a lieu à Strasbourg dans les locaux du CREPS (et non pas à CREPS), ensuite le tarif de 20 F est un tarif visiteur, le tarif pour les participants au titre de la CP bien que plus cher (normal) est tout à fait raisonnable.

Pour plus d'infos :
Mail : jem@mygale.org
Web : http://www.mygale.org/jem98

Adresse : B.P. n°1 / R1
67 001 Strasbourg Cedex
Tel : 03 88 10 09 08

Et puis il y a également le projet Central Party : la CP que j'organise en région Parisienne.

Le projet avance bien, tant au niveau sponsoring que pour la salle (la CP va peut-être se faire à Plaisir dans le 78, mais rien n'est fait...)

Si vous êtes intéressés par ce projet, vous pouvez me contacter par mail (thirard@planete.net) ou sur Minitel 3615 RTEL en BAL Deufr.

L'adresse de l'association est :

PowerCP
1, allée de l'aube
78310 Maurepas

Pour le Fax, c'est le 01 34 64 71 53

Nous sommes notamment à la recherche d'un graphiste pour le logo, de groupes voulant bien coder les démos d'invitations, et de bonnes volontés pour nous donner un coup de main pendant l'événement.

A PLUCHE

C'en est fini pour ce mois-ci, je ne sais pas encore quelles surprises vous réserve la rubrique démo pour le prochain STMAG, mais ce devrait être intéressant, comme d'habitude à l'approche des vacances.

Et pour ceux pour qui l'été est synonyme d'examen, bonne chance !

Frédéric THIRARD
thirard@planete.net





SAITOOOOOOOOOOOO!

Pauvre SAITO, voilà deux articles de lui qui se voient crédités d'une autre signatureque la sienne.

Le premier fut une pratique de la programmation DSP (n°115 portant la signature de Théo BUZ) et le deuxième celui sur les docs développeurs du n°122 et injustement signé par Pierre Louis LAMBALLAIS.

Toutes nos excuses, ce genre d'erreur arrive malheureusement régulièrement (moi même j'y ai eu droit par le passé) sans que l'on ne puisse rien y faire.

GdM



dithering couleur

Après avoir parlé du filtre de Bayer en monochrome, attaquons-nous au dithering couleur.

Je vais vous présenter la méthode dite "ordered dithering". Son application la plus évidente est l'affichage d'images 16, 24 ou 32 bits sur un écran 256 couleurs.

Mais, supposons que vous ayez à afficher sur une seule page plusieurs images 256c n'ayant pas la même palette, le recours au dithering est sans doute la meilleure solution puisqu'il utilise une palette fixe!

LES 216 COULEURS

Cette palette contient toutes les combinaisons possibles avec 6 niveaux de rouge, six niveaux de vert et six niveaux de bleu. Elle est ainsi construite à partir de l'index O (les valeurs sont les triplets R,V,B):

0,0,0
51,0,0
102,0,0
153,0,0
204,0,0
255,0,0
0,51,0
51,51,0
102,51,0
etc...

255,255,255

On remarque que les couleurs augmentent par pas de 51, en effet, il y a six multiples de 51 entre O et 255. On remarque également que le rouge change à chaque index, le vert change tous les six indexs et le bleu ne change que tous les 36 indexs.

PREMIERE UTILISATION

Supposons que je doive représenter la couleur R=29, V=121, B=209.

Je peux chercher dans ma palette la couleur s'en approchant le plus :

Ainsi 29/51=O, je choisis le niveau O de rouge R=O

De même 121/51=2, je choisis le niveau 2 de vert V=102

Et 209/51=4, je choisis le niveau 4 de bleu B=204.

Par un simple calcul j'obtiens la valeur de l'index qui m'intéresse :

I = Niveau R*1 + Niveau V*6 + Niveau B*36

I = O + 12 + 144 = 156.

C'est donc la couleur 156 de ma palette qui vaut (O,102,204) qui s'approche le plus, par défaut, de la couleur que je voulais représenter.

Cette méthode simple ne donne pas encore de bons résultats. En effet, si j'ai un fond uni, j'obtiens par dithering un autre fond uni mais d'une couleur différente. On a donc affiné la méthode...

ORDERED DITHERING

On constate que les divisions par 51 ne tombent pas forcément justes. Il me reste 29 pour le rouge, 19 pour le vert et 5 pour le bleu.

On va encore une fois utiliser une matrice contenant des valeurs de O à 5O, c'est-à-dire les restes possibles d'une division par 51, judicieusement réparties dans un carré de 16 sur 16.

Selon la position d'un pixel dans l'image, on prendra une valeur précise de la matrice et, si les restes dépassent cette valeur on augmentera de 1 le niveau des composantes. Reprenons notre pixel précédent et piochons quelques valeurs M de la matrice :

Si M=34, il est supérieur aux trois restes, je garde donc l'index 156.

Si M=2O, le reste de rouge (29) dépasse M, j'augmente donc de 1 le niveau de rouge et je recalcule :

I= 1 + 12 + 144 = 157

Si M=1O, les restes de rouge et vert dépassent M, j'augmente de 1 ces deux niveaux et je recalcule :

I= 1 + 18 + 144 = 163

Si M=O, les trois restes dépassent M, je les augmente tous et je recalcule :

I= 1 + 18 + 18O = 199.

On voit que, selon la valeur de M, mon pixel d'origine sera préprésenté par l'une des quatre couleurs suivantes de ma palette fixe :

156, 157, 163 ou 199. Toujours avec un fond uni au départ, j'obtiendrai un

mélange de ces 4 couleurs, dans des proportions dépendant des restes, qui donneront l'illusion de la couleur d'origine.

LES TABLES

Les tables utiles au programme sont : les quotients et les restes par 51 de tous les entiers compris entre O et 255 ainsi que la fameuse matrice 16x16.

Vous remarquerez que les quotients correspondent directement aux niveaux de rouge, vert et bleu. Dans la formule donnant I, on remarque également que le niveau de rouge est TOUJOURS multiplié par 1, celui de vert par 6 et celui de bleu



par 36. J'ai donc construit 3 tables différentes avec les prémultiplications, notre routine évitera donc ces calculs lourds.

```
Restes:
rept 5
dc.b 0,1,2,3,4,5,6,....,50
endr
dc.b 0

; à 256 octets de "restes"

quot_rouge:
dcb.b 51,0
dcb.b 51,1
dcb.b 51,2
dcb.b 51,3
dcb.b 51,4
dc.b 5

; à 512 octets de "restes"

quot_vert6:
dcb.b 51,0
dcb.b 51,6
dcb.b 51,12
dcb.b 51,18
dcb.b 51,24
dc.b 30

; à 768 octets de "restes"

quot_bleu36:
dcb.b 51,0
dcb.b 51,36
dcb.b 51,72
dcb.b 51,108
dcb.b 51,144
dc.b 180
```

; plus la matrice est grande, moins on note une régularité de trame à

; l'écran, la matrice 16x16 donne de bien meilleurs résultats qu'une

; 8x8 qui aurait pourtant été suffisante pour loger les 51 valeurs :

```
matrice16_16:
dc.b 34,5,21,44,32,3,20,42,33,4,21,43,35,6,22,44
dc.b 15,50,28,12,13,48,26,10,14,49,27,11,15,51,28,12
dc.b 31,8,18,47,29,7,16,45,30,8,17,46,32,9,19,48
dc.b 25,41,37,2,23,39,36,0,24,40,37,1,25,41,38,3
dc.b 33,4,20,43,35,6,22,45,34,5,21,43,33,4,20,42
dc.b 14,49,27,10,16,51,29,13,14,50,27,11,13,49,26,10
dc.b 30,7,17,46,32,9,19,48,31,8,18,47,30,7,17,46
dc.b 23,39,36,1,26,42,38,3,24,40,37,2,23,39,36,1
dc.b 34,5,21,44,33,4,20,42,33,4,20,43,35,6,22,45
dc.b 15,50,28,11,13,49,26,10,14,49,27,11,16,51,29,12
dc.b 31,8,18,47,29,7,16,45,30,7,17,46,32,9,19,48
dc.b 24,40,37,2,23,39,36,0,24,40,36,1,25,41,38,3
dc.b 34,5,21,43,35,6,22,44,34,5,22,44,32,3,19,42
dc.b 14,50,27,11,15,51,28,12,15,50,28,12,13,48,26,10
dc.b 30,8,18,46,31,9,19,47,31,9,18,47,29,6,16,45
dc.b 24,40,37,1,25,41,38,2,25,41,38,2,23,39,35,0
```

LE PROGRAMME

En entrée, les mots "hauteur" et "largeur" doivent contenir les dimensions de l'image. "Source" contient l'adresse d'une image 24 bits contenant les triplets R, V, B pour chaque pixel. "Dest" contient l'adresse de l'image en 216 couleurs à calculer avec un octet par pixel, c'est-à-dire l'index de couleur I.

Carte des registres:

```
D0: les composantes R,V,B
D2: la valeur courante de la matrice
D3: l'index I
D4: largeur-1
D6: compteur de lignes
D7: compteur de pixels par ligne

A0: pointe sur les tables restes et quotients
A1: l'image source
A2: pointe sur la valeur courante de la matrice
A3: images destination
A4: fin de ligne matrice pour A2
```

Remarquez les comparaisons d'octets : s'agissant de valeurs non signées (de 0 à 255 et non de-128 à +127) il faut utiliser la retenue (Carry) pour savoir lequel est le plus grand : bcc veut dire "branch if carry cleared" c'est-à-dire sauter s'il n'y a pas de retenue.

Le programme tourne sur n'importe quel 680x0, je n'utilise aucun code ni accès réservé au 68030.

```
dither_216:
move.l source,a1
lea restes,a0
move.l dest,a3
move hauteur,d6
subq #1,d6
move largeur,d4
subq #1,d4
lea matrice16_16,a2
moveq #0,d0
.ligne:
move d4,d7
lea 16(a2),a4
.pixel:
; valeur M
move.b (a2)+,d2
; couleur ROUGE dans d0
move.b (a1)+,d0
; niveau de ROUGE dans d3=I
move.b 256(a0,d0.w),d3
; reste de ROUGE>M?
cmp.b 0(a0,d0.w),d2
bcc.s .pas_rouge
; si supérieur à M, on ajoute 1 à I
addq.b #1,d3
.pas_rouge:
; idem pour l'octet VERT
move.b (a1)+,d0
add.b 512(a0,d0.w),d3
cmp.b 0(a0,d0.w),d2
bcc.s .pas_vert
addq.b #6,d3
.pas_vert:
; idem pour l'octet BLEU
move.b (a1)+,d0
add.b 768(a0,d0.w),d3
cmp.b 0(a0,d0.w),d2
bcc.s .pas_bleu
add.b #36,d3
.pas_bleu:
; range l'index I
move.b d3,(a3)+
; fin de ligne matrice?
cmp.l a2,a4
bne.s .pas_fin
; si oui, reculer de 16
lea -16(a4),a2
.pas_fin:
dbf d7,.pixel
; fin de matrice?
cmp.l #matrice16_16+256,a4
bne.s .pas_fin_matrice
; si oui, revenir 16 lignes au dessus
lea -256(a4),a4
.pas_fin_matrice:
move.l a4,a2
dbf d6,.ligne
rts
```

CONCLUSION

La méthode présentée ici est celle qui est utilisée dans GEMVIEW par exemple ou dans M_Player lorsqu'il convertit une animation. Je sais que tout le monde n'utilise pas l'assembleur mais je préfère vous donner un programme qui tourne (quoiqu'une faute de frappe ou une ligne oubliée, c'est vite arrivé !) plutôt qu'un semblant de programme dans un autre langage que je ne maîtrise pas.

Vous voilà prêts à tramer en 256 couleurs. Avec les routines de conversion pixel->8 plans déjà présentées, vous pourrez également afficher vos images sur un écran Atari.

Je vous dis à la prochaine fois!

Guillaume TELLO
gtello@wanadoo.fr
http://perso.wanadoo.fr/gtello/





la programmation nouvelle (6)

LES LIBRAIRIES DYNAMIQUES

Après avoir effleuré le sujet à plusieurs reprises, aussi bien sous cette rubrique que dans celle consacrée à la programmation Java, le temps est venu de réellement nous intéresser à ce concept novateur sur Atari.

RAPPELS

Comme il a déjà été dit, avec les languages disponibles sur Atari, les librairies sont liées au programme dès la création du code exécutable. Le PRG inclut d'office les librairies nécessaires. Inconvénients : code plus gros en raison de l'inclusion de librairies qui pourraient n'être présentes qu'une fois sur le disque, et impossibilité pour le programme de tirer parti de l'évolution des librairies (c'est la version de la librairie disponible au moment du linkage du programme qui sera définitivement associée à celui-ci). Passons aux avantages : aucun ! En fait, si l'on utilise toujours cette méthode sur Atari, c'est que l'on n'a pas le choix (pour l'instant...).

En revanche, avec les librairies dynamiques, celles-ci ne sont pas liées au programme lors du linkage, cela n'est effectué que lors de l'exécution du programme. Par conséquent, les librairies ne sont présentes qu'une seule fois sur le disque dur et on peut être sûr de toujours utiliser la version la plus à jour. Mieux, dans le cas d'un système multitâche, chaque librairie n'est présente qu'une seule fois en mémoire, seul le segment BSS (les variables) étant dédoublé pour chaque session active, c'est autant de mémoire économisée.

Je pense que je dois commencer à me répéter depuis le nombre de fois dont je parle des librairies dynamiques pour citer leurs avantages, mais ces quelques rappels s'imposaient pour vous remettre dans le bain. Voyons maintenant comment l'on met en oeuvre un système de librairies dynamiques.

LA BASE

Rien n'interdit d'installer de manière statique une librairie dynamique, auquel cas, celle-ci restera résidente en mémoire comme n'importe quel TSR. Une pile TCP/IP est un bon exemple de librairie statique, en la laissant résidente, on s'assure que la liaison internet ne sera pas coupée, même si l'on quitte le browser HTML ou le lecteur de Mail/News par erreur.

C'est le noyau du système d'exploitation (le kernel) qui se charge de la gestion des librairies dynamiques. Ce n'est en effet qu'à ce niveau que l'on peut partager une même librairie entre plusieurs programmes résidents.

Sur Atari, bien que le kernel n'ait jamais été pensé en ce sens, on peut considérer que le boot se charge d'installer plusieurs librairies statiques. Voici comment se déroule la séquence de boot.

Installation de la librairie Line-A
Installation de la librairie BIOS/XBIOS
Installation de la librairie GEMDOS
Exécution du boot secteur
Exécution du dossier AUTO
Installation de la librairie VDI
Installation de la librairie AES
Exécution de SCRNMGR.PRG
Exécution des accessoires

Quelques remarques :

– Malgré tout ce qui a été dit, la LINE-A est fonctionnelle sur toutes les versions du TOS. Elle a été placée en premier, car les routines de sortie texte du BIOS font appel à la LINE-A.

– Dans le même ordre d'idées, le GEMDOS est placé après BIOS et XBIOS puisqu'il utilise les fonctions clavier-écran-disque de ces derniers.

– Le programme SCRNMGR.PRG (Screen Manager) peut vous sembler inconnu, alors qu'en fait, il est le plus utilisé de tous les programmes Atari: il s'agit tout simplement du bureau GEM ! Une fois SCRNMGR lancé, il ne rend la main que si un changement de résolution est nécessaire.

– Puisque SCRNMGR ne rend pas la main, c'est lui que se charge de l'exécution des accessoires.

– Lorsque l'on change de résolution, c'est la VDI, l'AES, SCRNMGR et les ACC qui sont à nouveau installés et exécutés.

– En fait les choses sont un tout petit peu moins simples, car la librairie AES fait en réalité partie de SCRNMGR.PRG.

– Les habitués de MultiTOS auront certainement deviné que SCRNMGR.PRG correspond au fichier GEM.SYS de la configuration MultiTOS.

Le kernel du TOS n'ayant jamais été prévu pour le support d'autres librairies que celles incluses dans les ROM du système, il est assez difficile de remplacer des parties existantes par d'autres. Par exemple, remplacer la librairie VDI, ce qui fait NVDI, est une opération nécessitant un respect total des vecteurs et des zones de variables du système, y compris de certains vecteurs ou variables non documentés par Atari mais néanmoins utilisés par les autres librairies du système TOS. A titre l'exemple, saviez vous que l'ouverture d'une station de travail VDI provoque l'installation d'une structure non documentée de près de 2 Ko contenant les paramètres de la station ouverte (la structure en cours d'utilisation est accessible par le vecteur cur_work $-464 de la LINE-A),et d'ailleurs en parlant de LINE-A, savez-vous qu'il existe des vecteurs au-delà de $118, ceux-ci concernent entre autres les points d'accès direct à l'émulateur VT-52. Un grand merci à Loïc Sébald pour ces précieuses informations (il est l'auteur de nouvelles librairies LINE-A et VDI pour cartes graphiques Atari et PC, bientôt disponibles).

PRINCIPES

Une librairie dynamique a une structure identique à celle d'un programme. La différence étant que, contrairement à un programme, quand une librairie dynamique est exécutée, celle-ci rend la main immédiatement et renvoie de nombreuses informations. Généralement, au retour on a accès à une structure contenant l'identifiant de la librairie, sa date, sa version, son auteur et sa société. Bien entendu, on reçoit aussi la liste des vecteurs sur les fonctions de la librairie. C'est le kernel qui se charge de tirer parti de tout cela pour donner accès aux fonctions. Un exemple concret s'impose pour bien en comprendre le mécanisme.

Supposons que vous ayez écrit un programme dans lequel il faille éditer du texte ligne à ligne dans une fenêtre GEM. Plutôt que de passer deux jours à écrire un éditeur de ligne, il est plus simple de se baser sur une librairie existante, supposons que la librairie d'édition ligne à ligne s'appelle EDIT.DXL. Voici les fonctions qu'elle pourrait proposer.

void init(char * txt,int size,int x,int y,int w,int h,int id) Initialise l'éditeur de ligne, le texte initial est dans txt, la longueur maximum du texte dans size, x,y,w,h représente la zone de travail (et de clipping), id est le handle GEM de la fenêtre où le texte est édité. Le texte initial est affiché et le curseur est placé.

void setcur(int pos)
Place le curseur à une nouvelle position.

int add(int keyb)
Le caractère (code scan+ASCII) contenu dans keyb est ajouté au texte, les touches de contrôle permettent le déplacement du curseur, l'effacement, l'insertion et la validation du texte.



```
char * exit(void)
```
L'édition est terminée, le curseur est effacé.

```
char * text(void)
```
Permet de récupérer le pointeur sur le texte édité ou en cours d'édition.

```
int get_id(void)
```
Permet de connaître le handle GEM de la fenêtre où le texte est édité.

Vous aurez au minimum besoin des fonctions init, add et exit. Pour rappeler leur lien avec la librairie, chaque fonction sera précédée par le nom de la librairie et le caractère underscore "_": par exemple init est appelée par edit_init.

Cette notation est courante sous GEM, les différentes librairies composant l'AES ont cette syntaxe : la librairie WIND de gestion des fenêtres est composée de WIND_OPEN, WIND_CLOSE, WIND_CREATE, etc. De même, toutes les fonctions VDI commencent par "v". Cette syntaxe est aussi valable pour le GEMDOS: les fonctions console commencent par "C", les fonctions fichier par "F", les foncions répertoire par "D", les fonctions mémoire par "M", etc.

LA COMPILATION

Que va-t-il se passer quand vous allez compiler et linker votre programme alors que celui-ci fait appel à 3 fonctions (edit_init, edit_add et edit_exit) qui n'existent pas dans votre programme ? Lors de la compilation vous allez obtenir un warning du style "Call to function with no prototype", le linker ajoutera "Undefined Symbol" et aucun programme ne sera créé.

Pour que l'opération soit possible, il faut ajouter un fichier *.H contenant les bindings des nouvelles fonctions et remplacer le "startup code" (code de démarrage du programme), nommé PCSTART.O (pour le Pure C) par un autre, par exemple PCLSTART.O (le L pour Librairies Linkables). Nous allons maintenant voir quelles sont les conséquences de ces deux modifications.

L'usage d'un fichier *.H pour l'accès à une librairie n'est pas une nouveauté, les fichiers AES.H, VDI.H et TOS.H sont bien connus des programmeurs C et permettent l'accès aux librairies de l'Atari. Cependant, ici, le fichier *.H ne se contente pas d'indiquer les prototypes des fonctions tels que nous les avons listés plus haut. Il effectue aussi la conversion au moyen de #DEFINE entre les noms des fonctions tels qu'ils sont utilisés dans le programme et leur nom réel, qui est en fait un pointeur sur fonction, bien moins explicite à mettre en oeuvre. Voici la liste de tout ce qui est mis en oeuvre, extrait du fichier EDIT.H.

```
typedef union
{
char * * id;
int ( * call)(int keyb);
} EDIT_ADD;

char ID_edit_add="edit_add";

EDIT_ADD EDIT_add= * ID_edit_add;

#DEFINE edit_add EDIT_add.call
int edit_add(int keyb);
```

Tout d'abord, on définit une UNION, c'est un type de variable C pouvant changer de type à volonté, ici on y place un pointeur vers une chaîne de caractères (une chaîne de caractères étant de type char *, un pointeur vers une chaîne est noté char * *), ainsi qu'un pointeur sur fonction, par lequel on accédera à la fonction edit-_add de la librairie.

On définit ensuite la chaîne de caractères ID_edit_add qui va contenir l'identifiant de la fonction. C'est grâce à cet identifiant que le kernel saura faire le lien entre la fonction edit-_add utilisée par le programme et la fonction add de la librairie edit, disponible par ailleurs.

Ensuite, on définit une variable du type EDIT_ADD, cette variable est donc une UNION, telle que définie plus haut. Par EDIT_ADD.id on accède à un pointeur sur une chaîne de caractères et par EDIT_ADD.call on accède à un pointeur sur fonction. Cette variable est immédiatement initialisée et pointe vers l'identifiant de la fonction.

Le DEFINE qui suit permet de simplifier la syntaxe d'appel à la fonction. Plutôt que de taper EDIT_add.call(caract) il suffit de faire edit-_add(carac), ce qui est plus naturel.

Enfin, pour finir, le prototype de la fonction permet au compilateur de vérifier la cohérence des paramètres passés à la fonction.

L'EXECUTION

C'est lorsque le programme va s'exécuter que le reste du travail va s'effectuer. La librairie EDIT.DXL sera chargée et les liens effectués. Voyons comment cela va se produire.

Lorsque vous cliquez sur votre programme pour en lancer l'exécution, la première chose qui va se passer, c'est l'exécution de PCLSTART.O. Tout comme le PCSTART.O habituellement utilisé, il se charge de calculer l'espace occupé par les segments TEXT, DATA et BSS, d'y ajouter l'espace nécessaire à la pile et l'appeler la fonction Mshrink du GEMDOS (Celle-ci libère le reste de l'espace mémoire pour le système), ensuite la ligne de commande est décodée et placée dans les variables argc et argv, enfin la fonction main() du programme est appelée.

Mais voici ce que fait PCLSTART en plus. Tout d'abord il va rechercher les UNION correspondant à des appels de librairies dynamiques. Il en constitue une liste, recherche les librairies déjà présentes en mémoire et charge celles qui ne le sont pas. Grâce aux informations retournées par chaque librairie il va pouvoir connaître l'adresse réelle des fonctions à exécuter, ces adresses sont alors stockées dans les UNION à la place des pointeurs sur chaînes de caractères précédemment présents. Les fonctions sont alors correctement initialisées, il n'y a plus qu'à les utiliser. Voyons maintenant un exemple.

Dans votre programme qui utilise edit_init, edit_add et edit_exit, PCLSTART va rechercher les unions correspondant à ces fonctions (de nombreuses UNION ont été déclarées pour les autres fonctions de edit au sein de EDIT.H, mais si elles sont inutilisées par votre programme, elles seront retirées lors du linkage). Il va faire la liste des fonctions et déterminer les librairies nécessaires, ici une seule suffit : EDIT.DXL. Si cette librairie n'est pas déjà présente en mémoire, elle va être chargée et exécutée pour obtenir sa zone de paramètres (notez que le kernel utilise Pexec mode 4 (PE_GO) pour cela, la mémoire occupée par la librairie n'est pas libérée dans ce mode, ses fonctions restent donc utilisables pour des appels ultérieurs).

Parmi les données renvoyées par la librairie, on trouve la liste des identifiants des fonctions et les adresses de ces mêmes fonctions en mémoire. Ensuite le kernel va remplacer dans l'UNION EDIT_add le pointeur vers le texte d'identification "edit_add" par le pointeur vers la fonction edit_add elle-même. Cette dernière étape est importante, si le texte n'était pas remplacé par le pointeur sur la fonction, lors de l'exécution, le programme tenterait d'exécuter le texte comme s'il s'agissait de code assembleur : plantage assuré ! C'est pour cela que le programme n'est pas exécuté si certaines librairies viennent à manquer.

La fonction main() du programme peut maintenant être exécutée, toutes les fonctions issues de librairies dynamiques sont câblées, il n'y a plus qu'à les utiliser, sans se soucier de savoir comment elles fonctionnent.

PTERM

Ca y est ! C'est terminé ! Le sujet était assez ardu, j'espère que vous aurez pu me suivre jusqu'au bout. Tout cela n'est qu'une base de travail, j'espère pouvoir bientôt proposer quelque chose de bien plus concret !

Pascal BARLIER





solutions en assembleur

Certaines lettres que j'ai reçues m'ont demandé de revenir un peu sur la gestion Midi : ce que je vais faire ce mois-ci.

Petit rappel

La gestion Midi peut se faire avec l'aide de fonctions systèmes ou en programmant soi-même quelques routines en Assembleur. Cette gestion étant assez simple, on peut se passer de l'assembleur mais il existe un cas ou nous devrons de toute façon réécrire les routines Midi.

Fonctions systèmes

Il existe tout un ensemble de fonctions pour la gestion Midi. Mais les plus utilisées sont deux fonctions du BIOS : Bconin et Bconout. Bconin portant le numéro 2, Bconout 3 et Bconstat 1.

Bconin permet de chercher un caractère sur un périphérique quelconque comme le clavier, l'interface Centronics ou le Midi. On parle de caractère comme un ensemble de 8 bits. Le numéro attribué au périphérique Midi est le 3.

Par exemple, en C, un appel Bconin(3) retournera un octet de 8 bits. Cette fonction attend en fait qu'un caractère soit disponible. Le mieux est de regarder si un caractère est en attente d'être lu.

Cela se fait avec la fonction Bconstat(3) qui permet de regarder si un caractère est disponible en renvoyant la valeur −1. Le pendant de Bconin est Bconout permettant de sortir un caractère sur le périphérique voulu. Cette fonction attend aussi que le caractère soit effectivement sorti mais pour le Midi, l'action est quasiment immédiate. Ces fonctions du BIOS vous permettent donc de lire et d'écrire en Midi. Par exemple, si vous programmez un séquenceur ou un player de Midifiles, vous allez utiliser une interruption suivant le tempo et la précision de l'envoi des données Midi. Dans cette interruption, vous allez lire ou écrire des données Midi.

Toutefois, si vous m'avez bien suivi, vous avez remarqué que les fonctions Bconin et Bconout sont des fonctions "bloquantes". C'est-à-dire que le 68030 est bloqué en attendant ou en écrivant la donnée. Si avec Bconin on peut éviter le problème grâce à Bconstat, il n'est pas possible de faire la même chose en sortie.

La communication Midi.

La communication Midi standard n'est pas très rapide et même très lente pour un microprocesseur comme le 68030. Comment faire pour sortir tous le temps des données Midi sans bloquer le 68030 ? Dans les fonctions systèmes, il n'existe rien ! Pour cela, il faut lire un peu plus profondément la gestion de l'ACIA Midi. On découvre alors que l'on peut demander à l'ACIA (système hardware qui gère le Midi et le clavier) de provoquer une interruption lorsque qu'il peut sortir un caractère. Dans ce cas, on pense être interrompu tous le temps quand il n'y a rien à sortir ! En fait dans le cas ou on ne sort qu'une donnée, on lui demande de ne pas nous interrompre lorsque cette donnée sera émise. Voyons cela en détail...

Interruption Midi en sortie.

Pour cela donc, il faut programmer l'ACIA. Je ne vais pas rentrer dans les détails mais vous donner seulement les codes à transmettre. En fait, les codes de 8 bits configurent l'horloge, le format des octets (parité, bit de stop) ainsi que le contrôle de la demande d'interruption.

La routine qui gère l'envoi des données Midi est une routine externe à la routine de l'interruption. On transmet à cette routine un seul octet à la fois, il faut donc l'appeler plusieurs fois pour envoyer plusieurs octets. Cette procédure va scruter un buffer et vérifier s'il y a des octets à transmettre. Si un seul octet est à transmettre cette routine envoi le code B5 (en hexadécimal) à l'ACIA du Midi à l'adresse $FFFFFC04. S'il y a plusieurs octets à transmettre, cela veut dire que cette routine a déjà envoyé le code B5 à l'ACIA et ce n'est pas la peine de le renvoyer et nous allons voir pourquoi. Le code B5 permet de déclencher une interruption MIDI lorsque le buffer d'émission MIDI est vide.

La routine de l'interruption Midi

Dans l'interruption Midi & Clavier, une routine se charge de lire le buffer où sont stockées les données en attente. Cette routine décide si l'on doit encore ou non déclencher une interruption lorsque le buffer d'émission MIDI est vide. Lorsque la routine constate que la donnée envoyée est la dernière alors elle envoi le code 95 (en hexa) qui arrête la demande d'interruption. Les problèmes pour écrire ce code viennent surtout du fait que l'interruption gère aussi bien le clavier et le Midi. Nous devons donc bien faire attention à qui est adressée la demande interruption, au clavier ou au Midi ? Il ne faudrait pas attendre ou écrire une donnée Midi alors que l'ACIA ne nous a rien demandé...coté MIDI ! De plus la fin de l'interruption est problématique. Il faut regarder s'il n'y a plus d'attente d'interruption dans le cas où le clavier et le Midi provoquent en même une demande ce qui arrive plus souvent que l'on ne pense !

Le code de fin d'interruption est simple :

```
btst #4,$fffffa01.w
beq RetestéMidiClavier
; Fin du service !
move.b #$BF,$fffffa11.w
RTE
```

Eclairé ?

Voilà, j'espère vous avoir éclairés un peu plus sur la gestion Midi, pour toutes questions : softjee@wanadoo.fr.

A+

Emmanuel JACCARD



Recevez ST MAGAZINE et ses deux disquettes chez vous 11 fois par an tout en faisant une économie de 40 F

ABONNEMENT CLASSIQUE

11 Numeros



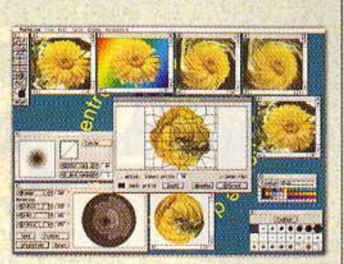


1 an : 389 F*
soiT une economie de 40 F*

1 an supplemenTaire
(1 an d'adhesion au Club ST offerT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'economie supplemenTaire

ABONNEMENT PAO

11 No + PHOTOLINE





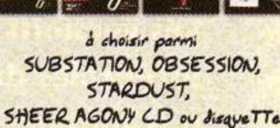
PHOTOLINE + 1 an : 1027 F*
soiT une économie de 657 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

ABONNEMENT LOISIRS ST

11 No + 1 JEU ST



à choisir parmi
SUBSTATION, OBSESSION, STARDUST, SHEER AGONY CD ou disqueTTe

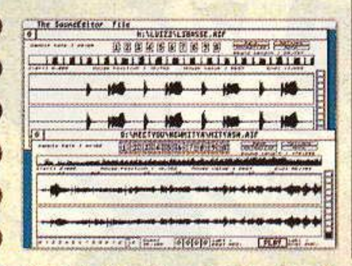


1 JEU + 1 an : 527 F*
soiT une économie enTre 71 F eT 97 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

ABONNEMENT MUSIQUE

11 No + SOUND PACKAGE





THE SOUND PACKAGE + 1 an : 739 F*
soiT une économie de 280 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

bulletin d'abonnement

je soussigné :
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ....
Pays ....
désire m'abonner à ST MAGAZINE

je désire recevoir les disquettes :
☐ST ☐ST avec Disque dur ☐FALCON ☐TT/HADES
Si vous désirez recevoir plusieurs disquettes, rajoutez 90 F par disquette supplémentaire

selon la formule suivante :
☐classique ☐musique ☐PAO
☐loisirs ST – jeu choisi : ....
☐loisirs Falcon – jeu choisi : ....

règlement par :
☐chèque ☐paiement en trois fois

ABONNEMENT LOISIRS FALCON

11 No + 1 JEU FALCON

à choisir parmi : impulse, llamazap, dino dudes, sTeel Talons, road rioT, sheer agony, ~~[illegible]~~, ~~[illegible]~~, ~~[illegible]~~, pinball dream





1 JEU + 1 an : 527 F*
soiT une économie enTre 71 F eT 97 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 389 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

* les demandes d'abonnemenT sonT à envoyer avec le règlemenT (chèque ou mandaT) / Tarifs valables pour la France. / Union Européenne eT Suisse, rajouTer 55 F (lenT) ou 110 F (rapide)

bon à renvoyer à

La Terre du Milieu
tél (04) 50 54 59 41
fax (04) 50 54 49 94
216, rue de l'Essert - 74310 LES HOUCHES

anciens numéros : commandez-les !



ces magazines sont achetables directement dans nos deux magasins dans la limite des stocks disponibles





Pour lancer son ATARI sans le disque dur, il faut appuyer sur la touche ALTERNATE juste après l'allumage et la garder appuyée jusqu'à l'arrivée au bureau.

Pour lancer l'ATARI avec le disque dur mais sans les programmes AUTO et accessoires, c'est la touche CONTROL qu'il faut garder appuyée.

Ces manip' s'avèrent très utiles lorsque votre ordinateur ne veut plus se lancer. Cela permet de déterminer si c'est à cause d'un problème disque et, le cas échéant, de supprimer le fichier AUTO ou accessoire fautif.

GdM



le courrier du coeur

Pourquoi qualifiez-vous les sharewares d'underground ?

Le mot que j'ai employé dans l'édito du mois dernier n'a rien de péjoratif, il désigne simplement un développement parallèle en marge du développement commercial classique. Il est évident qu'il existe des sharewares de très haut niveau et que ce milieu est une partie extrêmement importante du monde ATARI.

Pourquoi ne pas faire une boîte aux lettres SHAREWARES ? Cela limiterait les coûts de connexion Internet.

Pas si simple. En fait cette boîte existe déjà, elle se nomme ST MAGAZINE. Nous recevons régulièrement des productions sharewares généralement françaises, mais cela est très loin de pouvoir couvrir l'étendue des productions de ce type sur ATARI. Il faudrait en effet que chaque auteur de shareware au monde connaisse ST MAGAZINE, qu'il ait envie de nous en faire parvenir un exemplaire et enfin qu'il le fasse réellement.

Non, malheureusement, il est impossible aujourd'hui de se passer des lignes téléphoniques pour pouvoir suivre l'actualité des sharewares.

Pas d'EVOLUTION dans le n°124 ? Le vendeur de journaux a-t-il censuré cette page ?

Non, simplement, tout le monde a sa disponibilité et ne peut pas forcément assurer tous les mois. La preuve EVOLUTION est de retour ce mois-ci pour notre plus grand plaisir.

Je possède un FALCON avec 4 Mo et écran VGA. J'aimerais pouvoir augmenter sa capacité (mémoire, carte accélératrice...). Quel matériel me conseillez-vous ?

1) Tout dépend de ce que vous voulez faire avec votre FALCON. La première extension est le disque dur. Il y a deux possibilités pour un FALCON : un IDE interne ou un SCSI interne ou externe.

Si votre FALCON est dans son boîtier d'origine, prenez un SCSI externe car les IDE 2,5 pce (standard interne du FALCON) sont très très chers. Si vous voulez faire de la musique "audio" (direct au disque), il vous faudra un SCSI AUDIO VIDEO qui est assez cher, sinon un SCSI normal suffira.

Si votre FALCON est dans une tour, un boîtier desktop ou un rack, vous pouvez mettre un IDE interne. C'est la solution la moins chère, mais elle ne permettra souvent pas de faire de la musique AUDIO sur le rapace. Il est également possible d'installer un SCSI interne via un kit spécial, mais la fiabilité de certains kits (le C-LAB pour ne pas le nommer) n'est pas à toute épreuve.

Certaines personnes ont installé un disque IDE 3,5 pce dans leur FALCON avec boîtier d'origine. Je déconseille totalement ce choix car l'emplacement est "limite" et le disque se retrouve coincé entre l'alimentation et le lecteur de disquette. Il peut en résulter des problèmes de lectures de disquettes.

2) L'autre extension indispensable est le passage à 14 Mo de RAM. C'est à mon sens indispensable aujourd'hui pour pouvoir travailler confortablement voire indispensable avec certains programmes comme CUBASE AUDIO ou CALAMUS SL.

Il existe deux variétés de cartes mémoire : celle avec connecteur en biais et celle avec connecteur dessous. La première sera un tout petit peu moins chère mais obligera à découper le blindage du FALCON ou sera ininstallable dans certains boîtiers comme celui du MKX, à moins de trouver des barrettes mémoire demi-hauteur (rare). La seconde n'aura pas ce type de problème mais sera ??? un tout petit peu plus chère ! La différence de prix généralement constatée entre ces deux types de cartes est d'environ 50 F. Reste à voir si l'achat de barrette demi-hauteur ne reviendra pas plus cher que cette somme.

3) Pour les cartes accélératrices, je suis beaucoup plus prudent. En effet, le montage de ces cartes impliquent des soudures sur la carte mère voire des coupures de pistes. Les cartes accélératrices se divisent en deux principes : les cartes accélératrices de bus et les cartes avec un nouveau processeur.

Les premières n'accélèrent que les vitesses de transfert de bus ainsi que la fréquence du processeur. Il en résulte un gain réel (pas les "benchs", mais les calculs réels) bien souvent de l'ordre de 30 % maxi. Certains calculs peuvent tout de même avoir un meilleur rendement, mais ils sont plus rares. Par contre, du fait du "boostage" de certains composants, il peut se poser des problèmes tels que bombes sous CUBASE AUDIO, parasites à l'écran, composants qui lâchent au bout d'un certain temps.... A mon sens le rapport gain/risque n'en vaut pas la chandelle.

Les secondes sont d'un autre niveau. La seule carte de ce type dispo est l'AFTERBURNER, véritable ROLLS pour le FALCON. Equipée d'un 68040 32/64 MHz, elle booste jusqu'à plus de dix fois la vitesse de calcul de l'oiseau. Inconvénient elle est très chère (4 500 F) et ne peut s'insérer dans un FALCON d'origine. Il faut impérativement l'installer en rack ou en to-



wer, d'où surcoût supplémentaire. De plus il est devenu très difficile de trouver une AFTERBURNER neuve, avec la sortie prochaine du MILAN, compatible ATARI avec 68040 32/64 MHZ, carte graphique, bus PCI... pour environ 5 500 F.

Une autre carte est en développement depuis trois ans, il s'agit de la CENTURBO II équipée d'un 68030 à 50 MHz. Son prix devrait avoisiner les 2 000 F et le gain de puissance réel être au moins d'un facteur 3. Un prototype "en marche" a été présenté au salon TOS4YOU début Mai.

De manière générale, la pose d'une carte accélératrice pour FALCON est à étudier. Les premières sont à éviter et les secondes coûtent cher. Le seul argument qui pourrait pousser le falconniste à s'équiper d'une telle carte plutôt que de se tourner vers un clone comme le MILAN (qui n'est pas encore dispo, il faut le préciser) est l'utilisation de son FALCON en audio. En effet là le MILAN coûtera plus cher au final et CUBASE AUDIO ne tourne pas encore dessus. Ceci dit les performances n'ont plus rien à voir car le MILAN possède beaucoup d'atouts et le DSP de sa carte son optionnelle (STARTRACK) est également plus puissant que celui du FALCON.

4) Enfin, on trouvera la mise en tour (tower), en rack ou en desktop. L'opération est parfois assez chère car la carte mère du FALCON n'a pas été conçue pour être compatible avec la norme classique de type PC. Il faut donc créer des reports de partout et cela demande pas mal de main-d'oeuvre.

L'opération se rentabilise dès que l'on installe un périphérique interne IDE beaucoup moins cher que le SCSI comme cité plus haut. De plus l'ajout d'un clavier d'une qualité sans équivalant avec celle bien piètre du FALCON est un avantage qui pèse dans la balance.

La solution la plus vendue aujourd'hui est le rack qui permet au musicien d'installer son FALCON dans un meuble déjà équipé d'expandeurs, ampli et effets. Il existe même des racks pour écran, permettant ainsi de transporter tout son matériel configuré sur scène ou autre.

Autre avantage du rack ou du desktop par rapport à la tour : la carte est nettement mieux fixée. Les tours pour FALCON relèvent parfois du bricolage extrêmement fragile et ne supportent pas le transport.

Inversement, l'avantage du tower est son alimentation beaucoup plus puissante qui permet d'intégrer plusieurs périphériques dans la machine. Il est par exemple impossible avec l'alimentation du FALCON (donc celle du rack qui la réutilise) d'installer un disque dur interne et un graveur cd qui, lui, demande une alimentation beaucoup plus puissante qu'un lecteur de cd rom.

5) on trouvera bien d'autres possibilités d'extension (cartes PC 386 d'occasion, digitaliseur...), mais c'est déjà plus anecdotique et il faudrait alors tout ST MAG pour détailler chaque produit. Les quatre extensions citées plus haut sont les plus usitées.

Est-il possible de lire une disquette ZIP formatée PC sur ATARI ?

Oui. Pour cela il faut

1) installer BIG DOS dans votre ATARI

2) utiliser une cartouche ZIP formatée et partitionnée MSDOS

A noter que ce système est aussi valable pour les disques dur PC.

Comment me connecter sur INTERNET avec mon MEGA STE sans disque dur ?

Sans disque dur, c'est à déconseiller, mais si vous y tenez vraiment, vous avez à l'heure actuelle deux possibilités :

– le pack WWW avec un browser au choix entre CAB et ADAMAS – WENSUITE

Le premier a l'avantage de la puissance et de la compatibilité pour les sites WEB, de l'implémentation des FTP et de sa modularité mais est assez lourd à installer.

Le second a l'avantage de la rapidité (jusqu'à 10 fois la vitesse de CAB), de la simplicité, de l'intégré (lien directe entre le WEB et le mail ou newsgroup) mais ne sera pas aussi compatible voire complet que CAB.

Ceci dit dans le cas d'une installation uniquement sur disquette, il me semble que WENSUITE est plus approprié bien que la non-possession d'un disque dur me parait assez hérétique dans ce type d'application qui demande à la fois un cache disque (d'où lenteur de stockage permanent des données assez phénoménale) et de place pour stocker les informations.

Je conseillerais d'ailleurs de n'utiliser que les newsgroup et les mails qui eux ne nécessitent pas ces deux types d'opérations.

Pourquoi les disquettes du numéros 123 ont-elles mis tant de temps à arriver ?

Bonne question !

En nous basant sur les envois habituels, nous nous attendions à devoir envoyer quelques centaines de disquettes et c'est par milliers qu'il a fallu opérer. Nous nous sommes retrouvés à cours de disquettes très rapidement et il a fallu se réapprovisionner. Cela a pris un certain temps mais heureusement, aujourd'hui, ce problème est résolu et nous avons d'avance de quoi expédier les disquettes de plusieurs numéros.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr



Plus loin avec votre Atari (4) : LES MODEMS

Elément incontournable d'un système informatique actuel, le modem, permet de se connecter aux BBS, au minitel, de s'échanger des fichiers, d'envoyer et recevoir des fax, mais surtout actuellement : de se connecter à l'internet.

Quelques notions

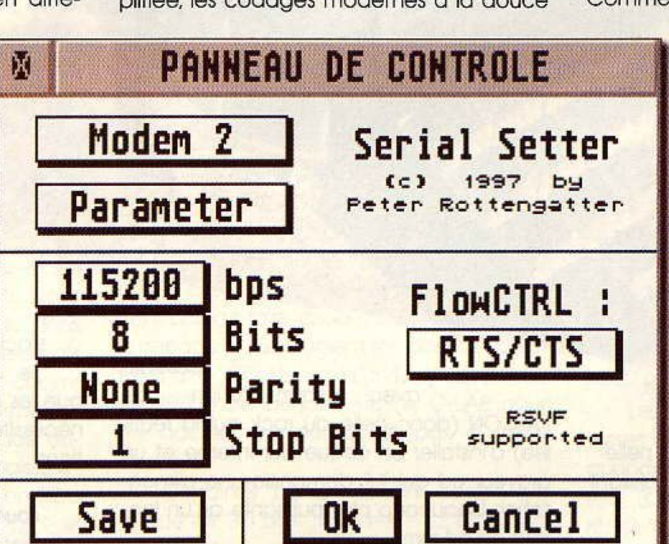
Un modem (modulateur-démodulateur) permet d'effectuer la conversion entre les signaux binaires circulant sur la prise série de l'ordinateur et la ligne téléphonique qui n'accepte pas le binaire mais des signaux tels que la voix humaine. Pour cela, il transforme les bits en différentes tonalités de fréquences comprises dans la bande passante du téléphone (de 300 Hz à 3300 Hz).

Pour faire passer 28800 bits par seconde sur une ligne limitée à 3300 Hz, 32 fréquences sont nécessaires. Sur les modems modernes, le codage et le décodage sont effectués par des DSP spécialisés, bien moins coûteux et bien plus précis que des circuits analogiques classiques ne traitant qu'une fréquence chacun.

A l'origine, les modems atteignaient péniblement 300 bauds et étaient reliés au réseau téléphonique par des coupleurs acoustiques, source d'erreurs de transmission dues aux perturbations provoquées par les bruits extérieurs. La création de modems à couplage électrique permit d'arriver à 1 200 bauds, la suppression du couplage acoustique permettant d'occuper intégralement la bande passante du téléphone. Ensuite, 10 ans d'évolution en matière de circuits intégrés modem permit de passer successivement à 2 400, 4 800, 9 600, 14 400, 28 800 puis maintenant 33 600 bits par seconde.

On trouve aussi des modems 56000 bps de technologie asymétrique : cette vitesse n'est permise qu'en réception, on ne peut donc pas effectuer d'échanges de fichiers entre utilisateurs à cette vitesse.

Attention ! Ne pas confondre bauds et bits par seconde. Même si baud est plus simple à prononcer, ces deux noms ne recouvrent pas la même notion. En 28800 bits par seconde (nous dirons dorénavant bps pour simplifier), 32 fréquences sont utilisées, permettant de coder 16 bits à la fois, grâce à ce multiplexage, le modem ne génère que 28000/16=1 800 bauds. Le nombre de bauds étant inférieur à la bande passante du téléphone, la transmission est possible. Cette explication est simplifiée, les codages modernes à la douce appellation de "treillis différentiel en quadrature" compliquent pas mal le calcul, et donc le nombre de bauds calculé ici est probablement approximatif, mais le principe est là.



Il est possible d'envoyer et de recevoir des télécopies (fax) à l'aide d'un modem, les logiciels courants (Qfax, Starfax...) nécessitent un modem compatible groupe 3 et classe 1 au minimum. La vitesse en mode fax peut aller jusqu'à 14 000 bauds mais plus de 95% des fax ne fonctionnent qu'à 9 600 bauds, une vitesse plus élevée est donc généralement sans intérêt.

Les commandes Hayes

Ce jeu de commandes doit son nom à l'une des plus anciennes sociétés de fabrication de modems, leur jeu de commande a été universellement adopté par tous les constructeurs. Il est malheureusement assez vague sur certains points et des différences notables peuvent apparaître d'un modèle à un autre (par exemple, la commande de sélection manuelle de la vitesse peut être ATC ou ATF selon le modèle). Pour pouvoir dialoguer avec votre modem et le configurer, vous devez disposer d'un programme d'émulation de terminal (Connect, Rufus, Starcall...). Commencez par configurer dans l'émulateur les paramètres de votre port série : 8 bits, pas de parité, un stop, et une vitesse comprise entre 1 fois et 4 fois la vitesse de transmission (la vitesse maxi du port série d'un modem est indiquée dans sa documentation).

Toute commande Hayes commence par les caractères "AT", en majuscules ou en minuscules, suivis par le code d'une commande, on appelle cet ensemble une séquence d'échappement. Tapez AT puis return, le modem doit vous répondre OK (s'il ne répond pas recommencez 2 ou 3 fois, s'il ne répond toujours pas, vérifiez vos connexions et le paramétrage du port série). Tapez maintenant ATZ suivi de return (toutes les commandes sont suivies de return, nous ne le préciserons donc plus), cette commande réinitialise le modem. Tapez maintenant AT&V, le modem vous affiche alors la liste de ses paramètres internes.

Tous sont reprogrammables, ils permettent de configurer à volonté le modem, et donc de l'adapter à vos besoins. Dans un premier temps évitez de changer votre configuration, ou sinon, notez d'abord la valeur du paramètre d'origine.

Pour composer un numéro de téléphone, utilisez la commande ATDT, suivie



du numéro. Le modem compose alors le numéro et attend la connexion, les messages suivants peuvent alors être renvoyés par le modem.

NO DIAL TONE : pas de tonalité, le modem est certainement mal branché à la prise téléphonique, ou un poste téléphonique est déjà décroché.

NO ANSWER : le modem appelé ne décroche pas la ligne.

BUSY : la ligne est occupée, rappelez ultérieurement.

CONNECT : connexion effectuée avec succès, vous êtes maintenant en dialogue avec l'ordinateur présent à l'autre bout de la ligne. Les caractères que vous tapez ne vont plus au modem (mode local) mais à la machine distante (mode connecté), les séquences d'échappement ne sont plus prises en compte.

DELAYED : sur les modems agréés France Télécom, tout message NO ANSWER ou BUSY provoque une attente de 45 secondes au premier message et de 2 minutes au second.

BLACKLISTED : toujours sur les modems agréés, le troisième essai infructueux provoque l'inscription du numéro de téléphone sur une "liste noire", rendant tout appel ultérieur impossible. Seule solution pour pouvoir rappeler un BBS souvent occupé réinitialiser le modem (Soit en l'éteignant, soit simplement par ATZ si cela suffit). Merci France Télécom !

Une fois votre connexion avec le BBS terminée, quittez-le par l'option adéquate, plutôt que de raccrocher brutalement, c'est plus sympa pour le BBS. Cependant s'il vous faut raccrocher à tout prix (par exemple si vous avez appelé par erreur un numéro de téléphone qui n'est pas celui d'un modem), il y a deux possibilités : la "hard" consiste à éteindre le modem, la "soft" consiste repasser en mode local pour pouvoir entrer la séquence d'échappement de raccrochement. Pour repasser en mode local tapez +++ (3 fois le caractère plus, sans appuyer sur return) en moins d'une seconde en ne tapant rien pendant au moins une seconde avant et après, le modem vous répond alors OK, vous êtes revenu en mode local bien que vous soyez toujours connecté. Tapez alors ATH, le modem raccroche, la led "on line" (s'il y en a une) du modem s'éteint. Si vous êtes arrivé en mode local par erreur et que vous voulez retourner en mode connecté, tapez ATO.

Des émulateurs de terminal tels que Connect ou Rufus permettent de s'affranchir de la saisie des commandes Hayes, les menus permettent d'effectuer tout cela automatiquement. L'annuaire vous permet d'entrer les numéros de téléphone des services auxquels vous souhaitez avoir accès, ensuite la numérotation est automatique. Quant à la séquence +++ ATH elle est accessible directement par l'option RACCROCHER (ou HANGUP en anglais) des menus déroulants.

Si les paramétrages de votre modem vous conviennent, il serait dommage de tout perdre dès que vous l'aurez éteint. Pour cela, la commande AT&WO (zéro à la fin) permet d'enregistrer la configuration courante dans la NV-RAM du modem.

Technique

Les modems font souvent mention d'une vitesse de 115200 bps ou plus. Il ne s'agit pas bien entendu de la vitesse atteinte sur la ligne téléphonique, mais de la vitesse admise sur le port série. Mais alors pourquoi aller si vite si le débit est malgré tout ralenti par le goulot d'étranglement qu'est la ligne téléphonique ? Parce que les modems sont dotés d'algorithmes de compression décompression MNP5, celui-ci pouvant compresser jusqu'à 4 fois le débit d'information, dans ce cas le goulot d'étranglement n'existe plus.

L'algorithme de compression MNP5 peut être assimilé à un compactage ZIP ou LZH en temps réel. Par conséquent, les gains les plus importants se font sur les fichiers texte (pages de BBS, texte HTML du WEB). En revanche, la transmission de fichiers ZIP, LZH, GIF, JPEG ou autres fortement compactés, n'occasionnera aucun gain, on peut même dans certains cas noter une minime perte de débit (tenter de compacter un fichier qui l'est déjà, occasionne souvent une augmentation de sa taille). La compression MNP5 est désactivable par commande Hayes, mais il est préférable de la laisser toujours active.

Si vous avez paramétré l'affichage de tous les messages de connexion (commande ATW1). Vous devriez obtenir l'affichage suivant lors de l'établissement de la connexion.

CARRIER 33600

PROTOCOL LAP-M
CONNECT 115200

Qui vous indique par le message "PROTOCOL LAP-M" que la compression MNP-5 a été acceptée par les deux modems. Même si les transferts se font à 33600 bps, la transmission de textes pourra atteindre 115200 bps.

La norme MNP4, antérieure (comme son numéro l'indique) à la norme MNP5. A tous les modems acceptant le MNP-5, le MNP-4 est un protocole de correction d'erreurs, permettant d'augmenter la fiabilité des transmissions entre modems.

Sur Atari

Le plus gros problème des Atari est que de base, la vitesse limite du port série est de 19200 bps. Cela pouvait sembler exceptionnel en 1985, mais c'est maintenant devenu très lent. La vitesse de transmission d'un modem ne pouvant pas être supérieure à la vitesse du port série, la connexion s'effectuera à 19200, voire à 14400 bps. C'est bien dommage quand on dispose d'un modem 33600 de ne pas en profiter à fond.

Heureusement, il existe deux utilitaires : FAST SERIAL et HS MODEM qui permettent d'outrepasser ces limitations. Sur Mega STE, TT, Falcon, Hades et Milan, vous pourrez atteindre 115200 bps (voire même 153600 bps). Sur ST, Mega ST et STE, il est possible d'atteindre 57600 sans erreurs de transmission. Ces utilitaires s'installent dans le dossier AUTO et remplacent les vitesses lentes (inférieures à 200 bauds) par de nouvelles vitesses de transmission.

Le réglage de la vitesse s'effectue toujours au moyen du panneau de contrôle et du MODEM.CPX, cependant il faut consulter une table de conversion, par exemple 115200 bps correspond à 150 bps. Si ces équivalences ne vous semblent pas très pratiques, remplacez MODEM.CPX par SERIAL.CPX (livré avec le pack STinG) qui reconnaît la présence de FAST SERIAL et HS MODEM et permet un accès direct aux nouvelles vitesses.

Le programme de communication CONNECT reconnaît aussi leur présence et propose d'office l'accès aux vitesses rapides.

Pascal BARLIER







MAUS.DE

En France, nous avons un newsgroup dédié à l'ATARI : fr.comp.sys.atari.

Savez-vous combien il y en ait de disponibles en Allemagne ? Et bien j'en ai dénombré une dizaine, chacun dédié à un sujet en particulier. Je n'ai jamais retrouvé une telle profusion ailleurs.

Les voici : maus.rec.jaguar / maus.sys.atari.desktop (PAO) / maus.sys.atari.f030 / maus.sys.atari.gemini / maus.sys.atari.hardware / maus.sys.atari.internet / maus.sys.atari.mint / maus.sys.atari.okami / maus.sys.atari.software (le site ATARI généraliste) maus.sys.atari.talk

Pour la petite histoire ils sont beaucoup plus calmes que chez nous. Nous devons sans doute avoir ce qu'on appelle l'esprit gaulois : il faut que ça rue dans les brancards.

En tout cas, allez faire un tour sur les sites allemands, ça repose !

initiation à JAVA (3)

HERITAGE ET SURCHARGE

Sont-elles les deux mamelles de Java ? C'est ce que nous allons voir dans cet article. En tout cas, pas de programme en Java sans recourir à l'héritage. La surcharge, par contre, est plus une facilité qu'une obligation. Voyons tout cela en détail.

IMPORTATION

En fait ce seraient plutôt l'importation et l'héritage qui seraient les deux mamelles de la POO (Programmation Orientée Objet) en général (Java, C++...). Comme toujours, rien de tel qu'un bon exemple pour bien comprendre toutes les subtilités du problème.

```
import java.awt.*
import java.applet.*

public class Test extends Applet
{
public void paint(graphics graf)
{
graf.drawString("Bonjour !!!",10,10);
}
}
```

Comme leur nom l'indique, les deux premières lignes correspondent à des importations. L'importation permet de lier un package au programme, un package est un ensemble de classes. Si vous n'avez pas tout compris, c'est qu'en Java, on n'utilise pas les mêmes termes qu'en C. Remplacez donc "package" par "librairie" et "classe" par "fonction", tout devient clair, non ?

On peut aller plus loin et trouver une équivalence entre "import" par "include", mais il y a une petite différence. En Java, la liaison des librairies est dynamique, seul le mot-clé import est nécessaire. En revanche, en C, pour utiliser la fonction printf, non seulement le programme doit commencer par #INCLUDE‹STDIO.H›, mais le makefile doit aussi spécifier le lien de PCSTDLIB.LIB (dans le cas du PureC), sinon le linkage statique ne sera pas possible.

La syntaxe de la commande IMPORT est "import nom__du__package". Les pakkages de base du Java commencent logiquement par "java", la boîte à outils s'appelle "awt" et les primitives pour la construction d'applets "applet". Il existe 3 syntaxes pour effectuer une importation, selon celle utilisée, l'étendue et l'usage différeront.

import java.awt.*
Syntaxe la plus commune. Importe toutes les fonctions de la toolbox et permet l'usage de chaque méthode sans avoir à préciser à chaque fois la classe dont elle est issue : pour afficher le texte, on fait juste appel à graf.drawString.

import java.awt
Avec cette syntaxe, c'est aussi l'ensemble de la classe qui est importée, cependant il sera nécessaire de spécifier la classe dont est issue chaque méthode lors des appels. L'affichage de texte se fait alors par graf.awt.drawSting. Cette syntaxe est assez pénible à l'emploi mais se révèle nécessaire dès que deux classes possèdent des méthodes de nom identiques, on peut alors les différencier.

import java.awt.drawString
Cette syntaxe est plus restrictive, on importe ainsi qu'une seule méthode de la classe. L'accès à cette méthode se fait comme pour la première syntaxe.

HERITAGE

Maintenant, la troisième ligne du code d'exemple va être décortiquée, c'est la définition de la classe, et elle en contient des choses !

public class Test extends Applet

Tout d'abord le mot-clé PUBLIC indique que le contenu de cette classe sera accessible par d'autres méthodes. Ensuite CLASS indique que nous sommes bien en présence d'une définition de classe. TEST est tout simplement le nom donné à la classe, ce sera donc aussi le nom de l'applet générée par la compilation. Voici maintenant le plus intéressant.

Le mot-clé EXTENDS permet de définir l'héritage. Ici, la classe TEST hérite de la classe APPLET. Cela signifie que APPLET sert de base à la construction de TEST, tout ce dont à besoin TEST pour fonctionner sera pris dans APPLET. La plupart du temps, on héritera d'APPLET pour la construction... d'applets, et de RUNNABLE pour la construction de programmes exécutables. Une applet ne peut être lancée que dans le cadre d'un browser HTML, tandis qu'un exécutable est indépendant et peut donc être lancé depuis le bureau (presque indépendant : la machine virtuelle Java et les librairies restent nécessaires à son exécution).

La classe TEST héritant d'APPLET, on dit aussi que TEST est une classe dérivée d'APPLET. Ce sont juste deux façons de qualifier le même acte.

En C++, il est possible d'hériter de plusieurs classes, c'est ce qu'on appelle l'héritage multiple, cette possibilité conduit à



de grosses difficultés pour assurer la cohérence du programme. En supprimant cette possibilité dans Java, le risque de bugs induits et d'incohérences est éliminé.

ENCAPSULATION

Lorsque vous utilisez le mot-clé IMPORT, vous faites appel à des packages déjà écrits et mis au point par d'autres programmeurs. Ce qu'il ne faut jamais oublier en Java, c'est que les classes que vous écrivez sont elles aussi susceptibles d'être appelées par d'autres méthodes (et par d'autres programmeurs). Il suffit d'entrer "import Test.* " en tête de programme pour bénéficier de toutes les méthodes de la classe écrite plus haut.

Le processus est récursif et reproductible à l'infini. C'est ce qu'on appelle l'encapsulation. Il est possible de contrôler la visibilité de chacune des méthodes composant une classe. Si une méthode n'est pas visible, elle ne sera pas utilisable par le programme qui importera la classe dont elle fait parti. Des mots-clés contrôlent la visibilité.

– public : l'objet en question est visible de partout.

– private : la visibilité est limitée à la classe. Seules les méthodes faisant partie de cette classe y auront accès.

– pas d'indication : la visibilité est limitée au package. Toutes les classes du package, et donc toutes les méthodes de ce package, y ont accès.

– protected : la visibilité est limitée au package et aux classes dérivées de ce package.

Ces mots-clés sont à placer dans les définitions des classes, des méthodes ou des variables. Cependant, la philosophie orientée objet ne considère pas la visibilité de variables comme étant normale.

Il doit toujours y avoir une et une seule classe PUBLIC par fichier. Cette classe a alors le même nom que le programme, c'est elle qui est lancée par l'applet viewer ou le runtime Java. Même si vous ne le souhaitez pas, il sera toujours possible à un autre programmeur d'utiliser ce point d'accès pour faire appel à votre programme depuis le sien, c'est d'ailleurs ce que font l'applet viewer et le runtime Java.

HERITAGE OU IMPORTATION ?

Pourquoi importer une classe alors que l'on peut en faire l'héritage ? Les deux concepts sont assez proches. Cependant, l'héritage de pousser bien plus loin la réutilisation des méthodes. Ce n'est que par l'héritage que l'on dispose des fondations nécessaires à la construction d'un nouveau programme.

Enfin, le mot-clé de visibilité PROTECTED permet de ne rendre un pakkage visible que s'il a été importé.

SURCHARGE

Autre concept intéressant du Java : la surcharge. Il vous est ainsi possible d'écrire plusieurs versions d'une même méthode, chacune ayant des types ou un nombre de paramètres différents.

```
public class Max extends Applet
{
public long max(long a,long b)
{
 return(a>b?a:b)
}

public int max(int a,int b)
{
 return(a>b?a:b)
}
}
```

Deux fonctions renvoyant le plus grand de deux nombres ont été écrites dans la classe Max. Selon le type des variables, le compilateur Java prendra l'initiative de choisir spontanément la méthode adaptée. Vous pouvez aussi écrire plusieurs méthodes acceptant le même type de variables, mais en quantité différente.

Cette facilité peut sembler inutile quand on est habitué à écrire seul ses programmes (dans ce cas chaque fonction est écrite dans un but précis, aucune fonction inutile c'est écrite). Elle prend tout son sens dès que l'on travaille en groupe ou que la classe sur laquelle on travaille est susceptible d'être réutilisée par d'autres. La surcharge est le moyen le plus sûr de prévoir tous les cas possibles et de rendre cette méthode la plus universelle possible. Bien entendu, si vous avez oublié par mégarde d'écrire LE CAS dont l'utilisateur de votre méthode avait besoin, elle demeurera alors aussi inutilisable que si vous ne l'aviez pas surchargée !

POURQUOI TANT DE HAINE ?

Java a tout prévu, se charge de tout, surveille tout ce que vous faites, ne vous laisse pas faire ce que vous voulez... Souriez ! il faut que la programmation reste un plaisir...

Pascal BARLIER

Internet, bientôt la fin des galères de configuration

Pascal et Romuald sont en train de créer une base pour répertorier les différents scripts de connexion des fournisseurs d'accès à Internet Français, afin de simplifier la configuration de Sting aux nouveaux Internautes Ataristes.

Celle-ci sera bien sûr publiée sur le WEB, à une adresse qui sera communiquée ultérieurement, mais conscients que l'intérêt de cette information est d'être diffusée à ceux qui n'ont pas accès au WEB, cette initiative permettra également la distribution à court terme, disons d'ici fin juin, d'un ensemble de disquettes permettant à ceux qui ne possèdent pas de CDROM (sinon, ils ont le cédérom ""Just Call Me Internet 2") et qui n'ont pas accès au WEB d'accéder tout de même à Internet. Ce ""package" "que nous (Terre du Milieu) sommes en train de vous préparer, contiendra les archives des dernières versions des logiciels compatibles avec la couche TCP/IP fournie par Sting (Cab, Newsie, aFTP, Atarirc, PopWatch), Hsmodem pour accélérer et corriger le port série, la dernière version de Sting, qui fonctionne maintenant correctement, même en PPP, d'une notice HTML pour expliquer comment installer et configurer tout cela et des scripts nus d'exemple que Pascal et Romuald auront préparé. Bref, l'essentiel et l'indispensable pour surfer, envoyer et recevoir des mails, lire les forums de discussion, faire du chat sur Irc et télécharger par FTP les dernières nouveautés.

Plus d'informations par mail à nowak@imaginet .fr ou romuald@imaginet.fr





un webring francophone

Tout d'abord, je tiens à remercier Godefroy de Maupeou d'avoir trouvé un peu de place dans ses colonnes pour promouvoir cette petite initiative.

Depuis longtemps, les webmestres de site WEB tentent de référencer au sein de leurs pages WEB des liens (adresses URL) de sites WEB qu'ils considèrent intéressants. C'est d'ailleurs grâce à ce principe qu'il est possible de "surfer" des heures, en butinant de site en site, pour explorer les différentes pages qui parlent d'un sujet particulier. Cependant, ce principe souffre de la versatilité des sites WEB, certains changent d'adresses, d'autres disparaissent et surtout, de nouveaux apparaissent régulièrement, ce qui empêche de coller à l'actualité, induisant un effet retard souvent préjudiciable.

Le principe de l'anneau (webring en anglais) résout ce problème. Lorsqu'un webring a été créé sur un sujet donné, les webmestres de sites WEB qui parlent de ce sujet sont à même d'inscrire leur site sur ledit anneau, ce qui leur donne immédiatement une visibilité au sein de l'anneau et ce qui permet surtout de les lier virtuellement avec tous les sites qui traitent ce sujet, ainsi qu'avec tous les sites de l'anneau à venir.

J'ai donc décidé de créer un anneau pour les sites Atari de langue française ; son nom : "ATARIFR". J'invite tout propriétaire de sites WEB Atari de langue française a inscrire son site à l'anneau "ATARIFR". Pour ce faire, il suffit d'aller à l'adresse http://www.mygale.org/romuald, où ils trouveront toute l'information utile pour l'inscription. Pour résumer, il s'agit de placer sur la page d'accueil du site quelques lignes de code HTML, de modifier quelques informations pour personnaliser ce code (nom du webmaster, numéro d'identification du site dans l'anneau, etc.), puis d'inscrire le site à l'anneau au moyen du formulaire présent à l'adresse indiquée ci-dessus.

Donc, si vous avez créé un site WEB qui parle d'Atari en français, prenez deux minutes pour aller sur cette adresse et faites le nécessaire pour que votre site joigne rapidement l'anneau. Au 17 mai 1998, 18 sites Atari francophones en font d'ores et déjà partie, et ce n'est qu'un début, le but étant de recenser et de lier tous les sites facilement.

Ainsi, il sera enfin possible de surfer facilement sur le WEB atari français, qui existe déjà bel et bien, créant du même coup le premier club virtuel d'auteurs de sites WEB atari de la francophonie.

A très bientôt sur l'anneau ...

PS: merci à Stéphane Perez pour avoir redessiné les deux images, elles sont vraiment superbes, et j'invite les inscrits à l'anneau à les utiliser dorénavant (ceci n'est nécessaire que s'ils avaient rapatrié sur leur site mes deux horreurs faites dans l'urgence...)

Romuald Jouffrey (romuald@imaginet.fr)

Romuald JOUFFREY
romuald@imaginet.fr





Seul dans le désert ?
Perdu dans les profondeurs de la nuit ?
Il existe encore un espace de liberté
au milieu des affres compatibles !
3615 STMAG
des tonnes de programmes à télécharger,
des voix pour répondre à vos questions
des ataristes passionnés
NOUVEAU !!!
Pour résoudre tous vos problèmes avec la connexion INTERNET, tapez SL INTERNET puis ENVOI. Pascal NOWAK, spécialiste du réseau, répondra à toutes vos questions
le paradis de l'Atari, c'est ici !
1.29 F/mn





boostez votre ATARI !

Bonjour à tous. Nous allons inaugurer une rubrique Domaine public qui ne s'attachera pas à vous présenter uniquement les dernières versions des derniers logiciels, mais vous proposera également de la pratique et des dossiers thématiques. Ce mois-ci nous allons voir comment améliorer les performances de votre micro-ordinateur en utilisant des programmes informatiques gratuits, ou presque.

Il existe plusieurs manières et niveaux d'intervention pour améliorer les capacités de votre micro. Il y a en premier lieu les patchs et autres rustines, souvent invisibles, que l'on place dans le dossier AUTO, et qui corrigent des carences ou des erreurs du système d'exploitation d'origine. On peut citer en vrac GEMRAM, FASTSERIAL, FOLDER ...

Il existe des programmes qui apportent de nouvelles fonctionnalités et permettent une utilisation plus agréable de l'OS comme SELECTRIC, GUCK, COPS, TWO-IN-ONE-ONE... Et enfin, ceux qui changeront de manière plus radicale votre manière de considérer votre micro (couple MINT+XAAES, LINUX, OMEM...)

PANNEAU DE CONTROLE
bps-Rate: 153600 | Port: Modem 2
Bits/Zch: 8 | Handshake: Rts/Cts
Parität : keine | Kompatib.: an
Stopbits: 1 | Info
FAST_SER 0.96 installiert CPX V1.0
Sichern | OK | Abbruch

Les patchs

COLORSTE

L'une des premières oeuvres de Guillaume TELLO, l'auteur de MPLAYER, est un patch à placer dans le dossier AUTO d'un STE, et permet d'accéder aux icônes couleurs sur le bureau GEM, dans les boîtes d'alerte, et de disposer également d'éléments de fenêtre colorés. Le source du programme est fourni, c'est d'ailleurs dedans que vous y trouverez la documentation, ainsi que les icônes.

L'auteur n'indique pas le mode de distribution de son programme, mais rien ne vous empêche, comme toujours lorsque des coordonnées sont indiquées, d'envoyer un petit mot de remerciement. Ca fait toujours plaisir.

USCREEN

UltraSCREEN est un émulateur de grand écran. Il émule une résolution de 320x240 ou 320x400 en basse résolution, 640x400 ou 640x480 en moyenne résolution et 640x480 ou 640x800 en haute résolution. Il fonctionne uniquement sur Atari STE ou Mega STE. Il est basé sur le programme "Double Screen-Heigh emulator 2" écrit par Lars-Erik sterud. Deux moyens de l'utiliser :

Soit en tant qu'écran virtuel, dans ce cas l'écran logique est plus grand que ce qui est affiché et le programme utilise un scrolling vertical pour afficher les informations cachées.

Soit en tant que doubleur de lignes. Ultra SCREEN double le nombre de lignes sans faire de scrolling, par l'entrelacement. Dans ce mode, toutes les informations sont affichées à la fois, au détriment toutefois du confort visuel.
UltraSCREEN est freeware.

FLOP_FIX

C'est un petit freeware d'origine allemande qui corrige un bug dans les routines Bios de lecteur de disquette pour les TOS2.06, 3.06, 4.01, 4.02 et 4.04.
Flop_fix peut être placé dans le dossier AUTO (là est son lieu de prédilection), ou bien être lancé depuis le bureau, ce qui vous l'admettrez n'est pas des plus pratique.

FMC

Votre ST ne détecte plus les changements de disquette ? Une erreur d'étourderie et c'est peut-être des donnés importantes qui sont irrémédiablement perdues. Ce programme va, comme son nom l'indique, opérer un "Force a Media Change", c'est-à-dire toujours lire un disque avant d'écrire dessus. Cela ralentit peut-être l'utilisation de votre micro (quoique ce soit tout de même assez insignifiant), mais la sécurité n'a pas de prix.

A noter que je n'ai pas eu la possibi-



lité de le tester sur Hadès qui m'a t'on dit, possède cet irritant défaut.

L'auteur ne semble pas croire que quiconque le rétribuera de son travail. Qui osera le contredire ?

FOLDER

Le grand classique, étonnement pas encore présent dans tous les dossiers AUTO.

Venant d'Atari, il fixe le bug des 40 dossiers maximum qui vous empêche, à un certain stade, d'écrire sur votre disque dur.

Renommez le programme avec le nombre maximal de dossiers (exemple FOLDER900.PRG), le nombre placé après FOLDER indiquant ce nombre maximal de dossiers. Pourquoi n'a-t-on pas mis le maximum d'office ? Parce que plus le nombre de dossiers est important plus FOLDER, prend de mémoire vive.

Selon votre capacité mémoire, cette occupation de ram pourra être gênante ou non.

Il est évident que sur un ST avec 520 ko cela aura de l'importance alors que sur un HADES avec 64 Mo cette perte de mémoire sera totalement insignifiante.

FPATCH2

Ce petit patch règle deux problèmes propre au Falcon : – Le son qui ne s'initialise pas correctement

– La fonction Bconmap() qui ne fonctionne pas

Fpatch2 se place naturellement dans le dossier AUTO de votre Falcon.

ACCENT

Vraiment un tout petit programme (721 octects !), mais tellement indispensable.

Avec Accent dans le dossier AUTO, vous aurez dans chacun de vos logiciels Gem la possibilité de taper directement au clavier les accents de la langue française, ce qui parait dérisoire mais tellement naturel quand on y pense.

FSERIAL

Parmi les quelques patchs de port série qui sont disponibles, j'ai sélectionné Fserial en raison de son extrême simplicité. Pensez donc, il suffit de placer le programme FSERIAL.PRG dans le dossier AUTO, et son cpx de configuration dans le répertoire prévu à cet effet pour accéder à de nouvelles capacités de communication sans changer d'ordinateur. Il permet sur les Mega STE, TT et Falcon de configurer les ports série de manière à tirer parti de la vitesse des modems les plus récents.

BIGDOS

L'Atari ST ayant été conçu à une époque où MSDOS régnait en maître dans l'univers professionnel, et ce même MSDOS étant à l'époque vraiment limité, en particulier au niveau de la gestion des disques durs, il n'est possible de lire en direct que des partitions MSDOS d'une taille maximale de 32 Mo (une telle possibilité était déjà de toute manière exceptionnelle à l'époque).

Malheureusement, cela ne permet pas les échanges de données importantes avec les PC modernes qui disposent par nécessité de mémoire de masse très conséquentes.

La solution passe en particulier par l'emploi de BIGDOS, en remplacement du GEMDOS de votre système d'exploitation, couplé à un gestionnaire de disque dur compatible XHDI (CHKBR, SCSI TOOLS, HD DRIVER, AHDI patché).

Autre avantage de BIGDOS, vous pouvez, avec ce dernier, dépasser la limite de partitionnement de votre ST, MEGA ST(E), TT ou HADES. En effet, sans BIGDOS, le TOS inférieur ou égal à la version 3.06 est incapable de lire des partitions de plus de 532 Mo.

Cette limitation disparaît avec BIGDOS.

Attention tout de même, pour FALCON, il existe un BIGDOS spécial. L'utilisation de la version classique de BIGDOS sur FALCON vous détruira un certain nombre de données sur votre partition de boot.

GEMRAM

Certains patchs proposés ont besoin de modifier de manière importante le TOS.

Or, ce n'est pas facile lorsque celui-ci est situé dans une mémoire accessible seulement en lecture. C'est pourquoi l'emploi de Gemram devient alors indispensable. En recopiant une partie de l'OS en Ram, il permet l'installation de "rustines" comme Winx

SHBUF32

Si vous avez un TT ou un MEGASTE, vous connaissez certainement la phrase "pas assez de mémoire" qui surgit lorsque votre NEWDESK.INF commence à être bien rempli. Cela tient au fait que la taille allouée pour le stockage du Newdesk dans le TOS inférieur à la version 4 est très réduite. Mais avec Shbuf32, le problème ne se pose plus.

Shbuf32 alloue une taille mémoire de 32 Ko au Newdesk des TOS les plus

récents (à partir du TOS 2.06), afin de pouvoir enrichir sensiblement sa configuration du Bureau (icônes sur le bureau, raccourcis-clavier ...)

PYSGHAM

Il sert à créer des partitions virtuelles. Pysgham autorise alors de définir un sous-répertoire comme unité de disque supplémentaire pour y accéder directement, sans se perdre dans le dédale de votre (non ?) organisation.

Les petits plus

CLOCK

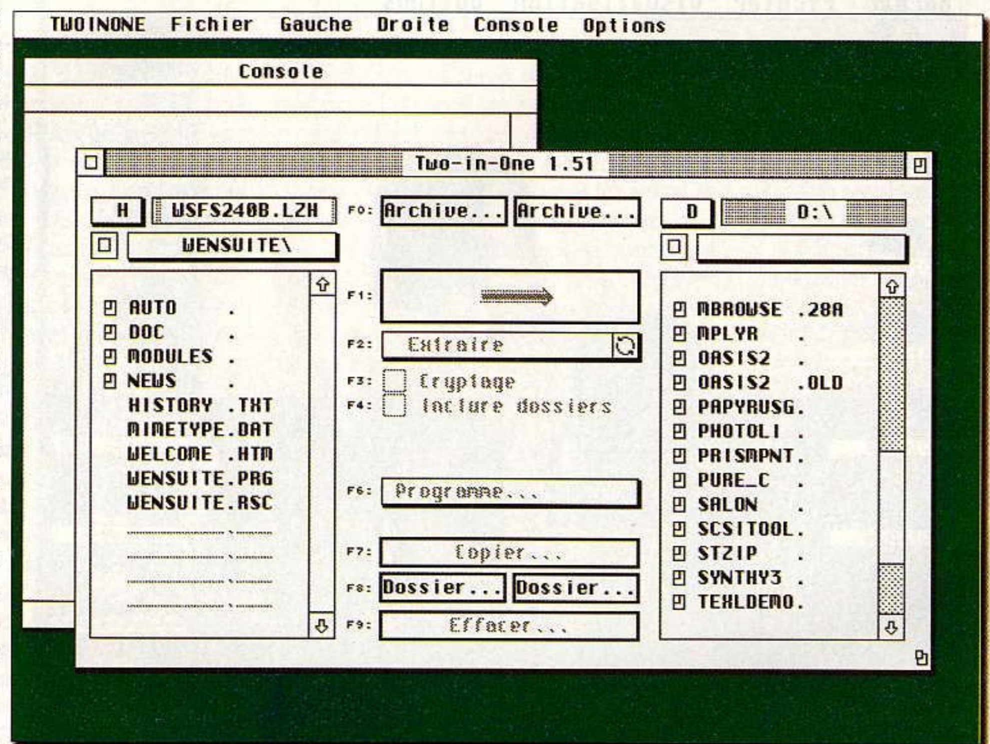
Encore une horloge, mais de Christophe Boyanique cette fois ! CLOCK ne fonctionne que sur Falcon mais c'est là son unique limitation. Jugez-en :

– Elle fonctionne sur tout type d'écran et toute résolution.

– Elle fonctionne sous TOS ou MultiTOS, supporte l'icônification, gère les signaux de MiNT, etc.

– Elle comporte une alarme qui permet de jouer un sample en DIRECT-TO-DISK-DISK entièrement multi-tache (même sous TOS) !

– Elle peut être configurée à volonté et prend en compte le cookie_IDT". CLOCK est un POSTCARDWARE, c'est-à-dire que l'envoi d'une carte postale (polie de préférence) suffit pour être enregistré entant qu'utilisateur légal.



DESKPICK

Deskpick est un utilitaire permettant d'afficher des images en fond de bureau.

Pratique pour agrémenter facilement votre système. Deskpic est compatible avec tous les TOS (à partir du 1.2, sauf MultiTOS) et toutes les résolutions graphiques (sauf le True Color). DESPICK fonctionne même sur Hadès.

Placez DESKPIC.PRG dans le dossier AUTO, et DESKPIC.ACC à la racine du disque de boot. Le répertoire PICS doit également être placé sur la racine.

ICONJUGL

Combien de personnes possédant un Atari avec un NEWDESK (TT ou Mega STE), ou ayant installé un TOS 2.06 sur leur ST, n'ont jamais touché au fichier d'icônes fourni avec leur système ? Lorsque vous chargerez Icon Juggler, la première chose qu'il fera sera de chercher le DESKICON.RSC sur votre disque de boot, et de le charger s'il le trouve, ainsi que le NEWDESK.INF pour recenser les icônes réellement utilisées dans votre configuration, et ça c'est intelligent (qui a dit rare ?). Le reste des manipulations est décrit dans une petie doc en anglais, mais le programme reste très simple à utiliser. Un conseil, faites toutefois une sauvegarde préalable des fichiers sur lesquels vous allez travailler.

Icon Juggler est un shareware (15 $ US)

2IN1

TWO-IN-ONE est devenu un grand classique, et pourtant peu de personnes l'utilisent alors même que le décompactage (et le compactage) de données reste flou pour un certain nombre d'Ataristes. Avec l'accès de plus en plus facile à l'Internet, vous vous retrouvez à télécharger des programmes qui sont, naturellement compactés, à la fois pour tenir moins de place, mais également pour regrouper un un seul fichier, l'archive, facile à récupérer, l'ensemble des documentations programmes, fichiers ressources, etc. que représente tout logiciel un tant soit peu moderne, et donc conséquent. Différents formats de compactage peuvent être possibles, les plus courants étant le ZIP, le LZH, ainsi que ZOO, ARC... tous identifiables (en général) par l'extension en 3 lettres désignant la méthode utilisée.

Le moyen le plus efficace pour gérer tous ces fichiers est sans conteste donc 2in1 qui se présente sous la forme d'un shell que vous configurez une bonne fois pour toute, en suivant la documentation française, fort bien traduite par Jean-Michel Coinus en passant. Vous pouvez également spécifier des "viewers", programmes externes qui vous permettront de visualiser les données situées dans l'archive comme la documentation d'un programme, les icônes, des images... avant d'effectuer le décompactage proprement dit de l'archive. Quelques exemples de viewers ? 7UP, Gemview, Mplayer ...

Récemment 2in1 est devenu freeware, vous n'avez donc aucune excuse pour ne pas l'utiliser.

SELECTRIC

C'est un nouveau sélecteur de fichier. Il n'est certes pas le plus récent, mais il est à mon humble avis, le plus ergonomique, le plus fiable, le moins gourmand en ressource que j'ai eu l'occasion de tester. Il apporte un confort inégalé dans l'utilisation de votre Atari,



en permettant l'accès à de nombreuses fonctions du Bureau à partir de menus toujours accessible (avec l'utilisation conjointe de l'accessoire Call Selectric) depuis vos programmes sous Gem, ou bien par des raccourcis-clavier : copie, déplacement, effacement de fichiers, création de dossiers, place restante...

Selectric est un shareware.

```
Fileselector                Selectric™ V1.10
Dateiname: ________.___        Funktionen
K:  BIN\                 *.*   nach Namen
K:\MINT\MINT\G\USR\BIN\*.*
  LAST         32310   01.03.95
  LESS         98508   01.03.95
  LESSKEY      22756   01.03.95
  LHARC        66450   01.03.95
  LOCATE       26034   01.03.95
  LOGIN        59201   01.03.95
  MANPAGER     67351   01.03.95
  MESG         25693   01.03.95
   2.803.304 Bytes in 64 Objekten
Info   Optionen     Abbruch     OK
```

GUCK19

Guck est vraiment sympa. Un programme d'installation vous demande si vous désirez l'installer en Ram, sur le disque, ou les deux. Après cela, Guck vous collera au disque comme une tique sur un chien errant, mais ca ne fait rien. Il permet de visualiser un fichier texte en double cliquant sur le fichier depuis le bureau. Des raccourcis-clavier (liste accessible par la touche Help) sont là pour se déplacer facilement dans de grands textes, et même de les imprimer.

Guck permet également de visualiser directement des images. L'écran scrollant lorsque celle-ci est lus importante que la surface affichable.

Le seul reproche est tout de même de taille puisque la conception est vraiment ancienne, ce qui limite son utilisation à de vieux formats d'images (IMG, Degas et Neo). Ce petit coin de page est donc le cadre idéal pour lancer un appel à toutes les bonnes volontés qui voudraient bien réaliser un Guck moderne en D.P. (il existe bien START IT, mais c'est un programme commercial).

Il est évident qu'à la lecture de cet article les accros à la dernière version disponible seront dépités. Il était cependant nécessaire de faire un retour en arrière sur de véritables perles, indispensables et pourtant pas encore assez souvent exploitées. Rien n'empêche toutefois de séparer cette rubrique en deux :
Une actualité DP, avec les adresses (internet en particulier) où trouver votre bonheur, et des fiches techniques, qui seront autant de modes d'emploi, pour tirer enfin parti de cette richesse logicielle qui fait tout l'intérêt de nos machines.

Julien DPOUET



Voici la suite de ST DP, un service de ST Magazine qui vous permet de vous les indispensables ou les meilleures nouveautés du moment. Ce commerciaux. Ces versions sont bridées, mais permettent néanmoins essais !

LES JEUX

Aerius ►STDP J1
Un jeu de réflexion doté d'une réalisation exemplaire. Production Française.
1 disquette DD. ST

ATOM 2 ►STDP J2
Un superbe jeu de réflexion pour ST.
1 disquette DD. ST

Columns ►STDP J3
Un jeu de columns pour Falcon aux graphismes True Color magnifiques. Un des meilleurs de sa catégorie.
1 disquette HD. Falcon

Conquest ►STDP J4
Un wargame très sérieux fonctionnant entièrement sous GEM. Le but : conquérir le monde ! Pour les fanas de stratégie de guerre c'est indispensable. Fonctionne sur toute la gamme et même Hades.
1 disquette DD

Crime ►STDP J5
Une enquête policière complète avec indices, interrogations... Faites bouger vos méninges !!
1 Disquette DD. ST

Double Bubble ►STDP J6
Un jeu des Reservoir Gods donc un jeu excellent ! C'est un clone du célèbre Bubble Trouble pour Falcon. Une durée de vie excellente, une réalisation sans faille.
Une disquette DD. Falcon

Haunted House ►STDP J7
Visitez une maison hantée grâce à ce jeu de plate-forme venu d'outre tombe...
1 disquette DD. ST

Hero ►STDP J8
Un jeu de rôle en vue de dessus.
1 disquette DD. ST

Nethack ►STDP J9
Un jeu de rôle en vue de dessus. Durée de vie immense et captivant. Fonctionne en 640X480 mini.
Une disquette HD

Premium Mahjong ►STDP J10
Le meilleur jeu de Mahjong en Shareware. Découvrez ce jeu oriental qui vous captivera des heures durant.
Il fonctionne sur Falcon/TT/Hades.
Une disquette HD

Running ►STDP J11
Un clone de DOOM pour Falcon. Cette version de 96 est très avancée et laisse ... tendre un futur Hit : rapidité, décors True C... monstres, bruitages... tout y est !
Une disquette DD. Falcon

Skyfall ►STDP J12
Un jeu de columns pour Falcon superbement réalisé par les Reservoir Gods. Des heures de jeu en perspective... Une disquette DD. Falcon

Towers Falcon ►STDP J13
Le jeu de rôle mythique en 3D subjective. Et c'est en Shareware sur Falcon. Qui ne l'a pas encore ?! 2 Disques HD

Towers ST ►STDP J14
Un jeu de rôle à la Dungeon Master en Shareware pour votre ST. Magnifique & indispensable !! Fonctionne aussi sur Falcon.
1 Disquette DD

Xmoon 101 ►STDP J15
Une démo d'un jeu de tir à venir avec des graphismes encore plus beaux que Raiden sur Jaguar ! Le moins que l'on puisse dire c'est que c'est prometteur. Falcon.
Une disquette HD

Sam in monsters Lands STDP J16
Un jeu de plate-forme superbe et complet. 1 disquette DD. ST

Conquest of Elysium ►STDP J17
Un superbe wargame à la Civilization en True Color. En attendant la deuxième version commerciale, goûtez aux joies du maître de guerre et de stratégie. 2 disquettes HD. Falcon.

Sheer Agony Démo ►STDP J18
La démo du plus célèbre jeu d'enquête sur Falcon. 1 Disque HD – Falcon

Sheer Agony Démo ST ►STDP J19
Le même, pour ST/TT. 1 disquette DD – ST/TT

Aazhom Krypt Démo ►STDP J20
Le plus beau jeu de combat sur Falcon en version de démo. 2 Disquettes HD.

Décors pour Aazhom Krypt ►STDP J21
3 décors par disquette, deux disquettes dispos. Falcon

Radical Race Démo ►STDP J22
Un hit à essayer d'urgence ! 1 disque HD – Falcon

Opération Skuum Démo ►STDP J23
Un jeu de tir à essayer avant d'acheter. 1 disquette HD – Falcon

Lynx & Jaguar cheat codes ►STDP J24
1 disquette spécial truc & astuces pour les deux consoles d'Atari plus quelques images de jeux inédits. 1 disquette DD – Toutes machines

Educatif

La vie du Lac ►STDP E3
Logiciel éducatif sur l'écosystème d'un lac. Très bien réalisé.
1 disquette DD.

PRIX UNITAIRE : 39 F la disquette / 175 F les 5 disquettes / 450 F les 15 disquettes / frais de port 15 F
règlement par chèque ou mandat à adresser à LA TERRE DU MILIEU, 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES.

découvrir le monde fabuleux du domaine public en sélectionnant pour mois-ci, nous avons rajouté des versions de démonstrations de logiciels de vous faire une idée du soft avant de l'acheter. Bonne lecture et bon



BUREAUTIQUE

First Word ► STDP B1
Le traitement de texte complet le moins cher du marché ! Toutes les principales fonctions nécessaires à la rédaction y sont.
Toute machine. 1 disquette DD

Opus ► STDP B2
Le légendaire tableur aux fonctions avancées.
1 disquette. Toutes machines

DESSIN

Photoline Démo ► STDP G1
La retouche photo professionnelle à la portée de tous. Attention : haute résolution mini. 16 couleurs et en dessous : affichage niveaux de gris. Version bridée à la sauvegarde.
2 disquettes HD ou 3 DD. Toutes machines.

Rainbow 2 Démo ► STDP G2
Le logiciel ultime pour la création graphique sur Falcon True color. Peinture à l'huile, dégradés, effets... tout y est ! Version bridée à la sauvegarde.
1 disquette HD. Falcon

D2M ► STDP G3
Un des logiciels de dessin le plus complet sur Atari. Découvrez sa puissance et son ouverture vers l'extérieur.
1 disquette HD ou 2 DD. Toutes machines.

Dform ► STDP G4
Le morphing n'aura plus de secret pour vous après avoir utilisé ce logiciel. 1 disquette HD. Toutes machines.

COMMUNICATION

Swiftel ► STDP C1
Le seul émulateur minitel photo sur Atari. Grâce à lui, vous vous passerez bien vite de votre vieux minitel !
1 disquette DD. Toute machine

Connect 2 ► STDP C2
Un logiciel de communication par modem. Idéal pour se balader sur les BBS et autres serveurs.
1 disquette DD. Toute machine

CAB 2.0 Démo ► STDPC3
La version de démo en Français du plus célèbre browser Atari. La version commerciale devrait bientôt être disponible chez Applications Systèmes France.
1 Disquette DD compressée – Toutes machines

Starcall Démo ► STDP C4
Reportez vous au numéro précédent d'ST Mag pour lire combien ce logiciel est puissant et pratique.
1 Disquette DD – toutes machines

PACK

Drivers ► STDP P1
Les derniers drivers pour Speedo & NVDI. Comprend les imprimantes HP 4 L, HP 660C, Stylus Color...
Une disquette

Disque dur ► STDP P2
Check Disk 3 : un défragmenteur qui permet aussi de récupérer des données effacées par mégarde.
AHDI6.061 : driver de disque dur.
Une disquette DD, toute machine.

Shell ► STDP P3
Two in one : enfin un logiciel qui gère la majorité des formats de compression. Très simple d'emploi, il vous sera vite indispensable.
1 disquette DD, toute machine.

CD ROM ► STDP P4
Metados 2.7 : le driver de lecteur CD le plus répandu pour ST/TT/Hades. Pour Falcon, Metados 2.6
CDplayer : pilotez vos CD audio directement sur votre ordinateur !
1 disquette DD. Toute machine

Falcon ► STDP P5
Turbo Veille : un économiseur d'écran révolutionnaire qui "déconnecte" l'écran afin que la machine travaille plus vite !!
SAM : installe des séquences sonores en rapport aux évènements du bureau (démarrage, ouverture fenêtre...). Peut aussi servir d'enregistreur audio en RAM. Livré avec sons au format AVR. 1 disquette HD. Falcon

MUSIQUE

Dirty Sound ► STDP M1 :
un multipiste audio pour Falcon qui grandit sans cesse. Gère le JAM.

Soundpool Démo ► STDP M2
Voici les versions d'essais des logiciels Audio Master, Audio Tracker, Freestyle, Guitar Dreams et Zero X.
1 disquette DD – Falcon/STE suivant programmes

Studio Son Démo ► STDP M3
Logiciel audio spécialisé dans la post production.
1 disquette DD – Falcon

Quincy Démo ► STDP M4
Le multipiste audio doté d'un des meilleurs rapport qualité/prix de Parx. Essayez le pour vous convaincre !
1 disquette DD – Falcon



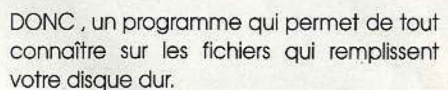
►STDP M6

Voxx Démo ► STDP M5
Le seul et l'unique vocodeur pour Falcon. Puissant et convivial, il vous ouvre de nouvelles sensations audio-numériques !
1 disquette DD – Falcon

Quaderno démo ► STDP M6
Ce séquenceur est enfin disponible sur Terre et aussi en version de démo !
1 disquette DD – Falcon

Hypnosis démo ► STDP M7
La version ST de Quaderno.
1 disquette DD – ST

REVUE DE PRESSE



Voici une revue de presse bien maigre, mais le mois prochain devrait être "un spécial ST COMPUTER/ATARI INSIDE" car Ali GOUKASSIAN m'envoie tous les numéros absents. Gasp il va falloir que je réserve de la place libre car nous devrions y trouver pas mal de choses à apprendre.

ST

n°73

Mai/Juin 1998



Cette fois, mon néerlandais fait un bond en arrière car il n'y a que très peu de titre dont j'arrive à deviner la signification.

Impossible également de lire quelque chose qui se rapprocherait de l'article du mois dernier (transformez votre voiture en méga joystick pour ST BOOK) soupçonnée d'être un gag. Et si c'était vrai ??? Je n'ose y croire !

Malgré tout je perçois tout de même que l'on y parle de l'ATARI SHOW, du rachat d'ATARI par HASBRO, de la communication par satellite, de STING des DP et de POV ce qui, sommes toutes, n'est déjà pas si mal.

INVERS

n°5

MAI 98



Changement de look pour le logo INVERS de la couverture. C'est d'ailleurs étonnant puisque l'ancien était tout de même nettement plus visible de loin et plus stylé. Est-ce réellement le nouveau logo ou tout simplement une création graphique pour ce numéro 5 ? L'éditorial nous donne la réponse. L'équipe du magazine se sentant prise par la routine ; veut se retrouver à nouveau libre et pour cela repart dans l'expérimentation en cherchant. C'est ainsi que, si j'ai bien compris, nous devrions nous retrouver avec encore une nouvelle recherche pour le mois suivant.

L'intérieur est resté par contre assez fidèle avec un maquettage de l'éditorial qui a perdu depuis plusieurs numéros sa personnalisation. Le sommaire reste lui toujours aussi beau et c'est tant mieux.

Les ataristes trouveront dans ce numéro la suite de la pratique de FRANKLIN avec notamment le masquage des images complexes par la création de masques automatiques déjà expliqué dans ST MAG (traçage d'une courbe coupant toutes les transitoires). Est également traité le travail avec des couleurs additionnelles (couleurs à-plat en sus des couleurs quadri).

Toujours dans CALAMUS SL, un article explique tous les bienfaits du nouveau module LAUFWEITEN. Celui-ci sert à paramétrer l'écart entre les lettres d'une typo.

La nouvelle version a ceci d'intéressant qu'elle permet, au moyen d'un graphique, de tracer une courbe de l'approche des lettres en fonctions du corps de la fonte.

Enfin dernier article sur CALAMUS, mais qui répond à une question qui s'est souvent posée : la passerelle entre les documents CALAMUS SL 96/98 et CALAMUS PC. Depuis la version 96 il était devenu impossible de charger des documents SL dans un CALAMUS PC, les documents issus de la version SL ayant des informations supplémentaires ininterprétable par CALAMUS PC.

Ce problème va être résolu puisque INVERS reprend la distribution de CALAMUS PC (intitulé dans sa prochaine version CALAMUS PUBLISHER) et travaille à cette compatibilité.

MIDI COMEDIE

n°29

Mai 1998



Voici un numéro spécial cd rom. Logique avec la sortie du MCCD chroniqué le mois dernier.

De fait le récapitulatif de tous (ou presque) les cd sortis sur ATARI prend 5 pages.

Il reste du coup un peu moins de place que d'habitude pour les autres articles.

Dans ceux-ci on trouvera une interview de Remy VANEL du TNT CLUB. Rémy VANEL c'est le programmeur de C'EST QUOI DONC , un programme qui permet de tout connaître sur les fichiers qui remplissent votre disque dur.

C'est aussi l'auteur de MOUNTAIN, le logiciel de montage vidéo pour FALCON/HADES extrêmement prometteur et pour lequel on supplierait à genoux Remy d'arrêter ses études pour nous le terminer car, comme il le dit si bien, les études ca prend du temps et ce temps il ne le passe plus à terminer ce génial programme qui nous a tous fait baver.

Autre liste pour FALCON, celle des utilitaires. Voilà une très bonne initiative qui devrait permettre à beaucoup d'utilisateurs de trouver enfin une réponse à leur recherche. Bien sûr tous n'y sont pas (le travail serait titanesque), mais il y en a suffisamment pour trouver réponse à ses besoins.

A part cela, quelques news, une recherche du barycentre de MIDIE COMEDIE, la suite de l'histoire des claviers avec le PIANO, celle de la GALERE DE SATURAX et surtout une bonne nouvelle. Il semble qu'il y ait de plus en plus d'adhérents chez M.C.

D'ailleurs ceux-ci ont bien delà chance car MIDIE COMEDIE réitère sa compilation et leur propose d'envoyer un de leur titre sur DAT.

A vos DAT, près, partez !!!

STIMULUS

n°?

Bon sang, où est-elle cette "#|@"&é!" de disquette de STIMULUS. Impossible de remettre la main dessus.

Que les auteurs m'excusent, mais je crains qu'il aille falloir qu'il m'en renvoie un exemplaire pour être chroniqué dans ces colonnes le mois prochain.

TOXIC MAG

n°14

Avec un peu de retard, voici le numéro 14 de TOXIC MAG (je me suis laissé dire qu'il y avait un numéro 15 de sorti).

Toujours aussi dense et aussi éclecti-



que, TOXIC mag est plein de vie.

Pour la partie ATARI, on trouvera en début un article sur EVOLUTION (de Bertrand MARNE), sur la GIGAFUN, sur le FORUM et une initiative, déjà remarquée, mais combien utile : la liste des mises à jours de tous les programmes existants sur ATARI. Rien que pour cela TOXIC nous concerne tous.

Côté tests, on trouvera celui de MAGIC, de l'HADES 40, de la CENTURBO 1 EVOLUTION 3.

Les démomakers seront ravis, puisque ce numéro 14 leur fait la part belle avec deux articles dédiés (DEMOS ST & DEMOS FALCON) ainsi que pas mal de citations dans divers endroits du diskmag.

Je passe rapidement sur le texte non signé intitulé "ST MAG diffame CENTEK" concernant l'article DP du numéro 122. On ne va pas revenir sur les preuves qui étayent l'article de Jean Jean ARDOINO (citées dans ce dernier) car il est vrai qu'il y a encore des gens pour dire que les chambres à gaz n'ont jamais existé.

Non, le plus drôle de l'affaire c'est le texte qui suit visiblement signé par CENTEK. A lui tout seul il prouve le bien fondé de l'article de Jean-Jacques que je soutiens totalement n'étant pas un "rêveur laissant écrire n'importe quoi par ses journalistes" comme le pense l'auteur anonyme dudit article. Ce dernier devrait, soit dit en passant, aller faire un tour de temps à autres dans les newsgroups et sur le 3615 RTEL où il en apprendrait sans doute pas mal rien qu'à la seule lecture des messages de cette société.

Passons à des choses un peu plus gaies avec, comme toujours dans TOXIC, un "cahier" dédié à l'humour.

On y trouvera 60 lettres ou extraits de lettres véridiques envoyées aux AGF. C'est à hurler de rire et notamment la dernière. Je ne la recopie pas ici ne sachant si c'est libre de droit ou non, mais procurez-vous absolument ce numéro 14 de TOXIC rien que pour cela.

Enfin pour finir, deux articles dédiés, 1) à l'optimisation de son FALCON et 2) à un comparatif entre l'assembleur 68000 et l'assembleur pour PENTIUM, devraient réjouir tous les ataristes de la planète.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr

ATARI INSIDE/ST COMPUTER
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN
Rührsbrook
1024226 HEIKENDORF,
ALLEMAGNE
abonnement : 98 DM (mensuel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM
HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux
75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

REVIVAL
Cyril DENIS
42bis, rue Conte Grandchamp / 42100 ST ETIENNE
abonnement : ?

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27
D-49618 LONINGEN
ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9
88662 UBERLINGEN
ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Golio Jr, La Jardière
35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a
28876 OYTEN
ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

JAGUAR & LYNX CONNEXION
46, rue de versailles
82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32
tarif : 150 F/an : 6 numéros

FALCON SEULEMENT
Pascal CORNOT
9, rue Des Ribottées
21000 DIJON

TOXIC MAG
Stéphane PEREZ
328, les Hautes du Louvaron
38560 JARRIE
gratuit contre envellope timbrée + 1 disquette – 3n°/an

ATARI COMPUTING
73, BENTINCK DRIVE, TROON
AYSHIRE, KA10 6HZ
ECOSSE
11.5 £/6 mois – 17.5 £/6 mois
23 £/an – 35 £/an + disk
(bimestriel)

MIDI COMEDIE
JEAN PAUL DIERICK
rue Georges POTIÉ, 87
59120 LOOS
adhésion : 70 F/an (3n°)

GEM 2000
M 2000
Ecole A. CAMUS
Rue de la Convention
59650 VILLENEUVE D'ASQ
adhésion : ?

REVOLUTION
DELTA LABS MEDIA
Osterfeldstr. 16
42103 Wuppertal / ALLEMAGNE
tarif 110 Dm / an (6 n°)

ATARI MAGASINET
Box 11416
404 29 GOTEBORG
SUEDE

JAGNET
Benoît BLASZCZYK
10, rue du Poitou
68260 KINGERSHEIM

ST
Bakkersteeg 9a
2311 RH Leiden
NEDERLAND
abonnement : 40 fl
mensuel



PETITES ANNONCES

■ A vendre:
Screenblaster (350 FF),
Blow Up (300 FF),
Mega STF 4 Mo + SH205 20Mo (1500 FF),
Mega STE 4 Mo BiTOS 1.62/2.06 (1500 FF),
1040 STF + écran couleur (1000 FF),
écran couleur stéréo (700 FF),
scanner à main Logitech (600 FF).
Tel: 04 50 54 51 66 après 20 h.

■ Echange-vend anciens N° ST MAG.
Patrick Ramskindt
tel: 03 20 96 10 34

■ Recherche tous Mags & mag l'Atarien & disk mag Atari:
03 20 96 10 34

■ Ach. écran couleur Peritel ou RGB 300 FF max.
Tel: 04 79 54 12 14

■ Achète logiciels audio Falcon échange sons synthé.
Tel: 05 55 64 35 02

■ Vds Apex Media 300 Frs, Port inclus.
Tel: 04 78 94 06 41. répondeur.

■ Cherche contacts pour échanges de softs sur 1040 STF.
Tel: 02 31 89 10 17

■ Vends Jaguar + Alien vs Predator, état neuf, 300 FF. Cherche "secret of monkey island" sur Atari ST.
Tel: 03 29 75 48 98

■ Vds Falcon 4/85 + Log: D2M, Studio Son, Calamus, Apex, Papyrus.
Tel: 01 39 97 80 88

■ Cherche Disque dur, mémoire vive, écran couleur pour STE.
Tel: 02 47 24 85 76

■ Vds STE 1Mo, 450 FF
Tel: 03 20 96 10 34

■ Recherche jeux Falcon: Zero Five et H2O.
Tel: 03 20 07 54 15

■ Vds Mega STE 2 Mo DD 100Mo + SM125 + Cubase, Notator, 2800 FF.
Tel: 02 40 55 05 09

■ Vends Moniteur SVGA 15 pcs Memorex, 500 FF.
Tel: 02 38 66 58 31 Le soir.

■ Calamus SL + Mask + Bridge Studio Photo DD SCSI 700 Mo avec CD pour ST et Falcon. Zoom 18/28 pour Minolta MD.
Tel: 04 93 21 27 39 ap 20 H

■ Vends Signum II : 500 FF.
Tel: 02 41 72 27 92

Passez vos petites annonces dans ST MAG
► tarif : GRATUIT !!! (quatre lignes maxi)
texte à renvoyer à :
La Terre du Milieu – BP 11 – 74310 LES HOUCHES
► date limite de dépot : le 6 de chaque mois





BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 11, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné.......................................
résidant à ....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à ....
le ....

1



jeu pour FALCON CONQUEST OF ELYSIUM 2

~~169 F~~ **129 F**

2



logiciel A DEBOG debuggueur pur ST

~~90 F~~ **50 F**

3



câble pour mettre un écran SVGA sur ST (ST HAUTE)

~~32 F & 39 F~~ **16 F & 32 F**

4



toner imprimante laser ATARI SLM 804

~~390 F~~ **190 F**

promotions valables du 30/05/98 au 30/06/98 dans la limite des stocks disponibles

1, 2, 3, 4 : disponible chez **LA TERRE DU MILIEU** 43, rue Amelot 75011 PARIS tél 01 40 21 13 69 (port 45F)



S.A.R.L. au capital de 50 000,00 F, n° RCS Bonneville B400647939, n° SIRET 400 647 939 00026, code APE 722Z
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 04 50 54 59 41, télécopie : (+33) 04 50 54 49 94

les produits TERRE D

CONQUEST OF ELYSEUM 2

169F

partez à la conquête d'un nouveau monde

CROWN OF CREATION 3D

290F

configuration requise :
FALCON ou 100% compatible, 4 Mo de mémoire & disque dur.
Jeu amélioré avec 14 Mo et/ou une carte accélératrice.

IMPULSE

169F

La Terre du Milieu



DES JEUX
COMME LE FALCON
N EN AVAIT ENCORE
JAMAIS EU

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR

DU MILIEU c'est aussi

RAINBOW II MULTIMEDIA

490F





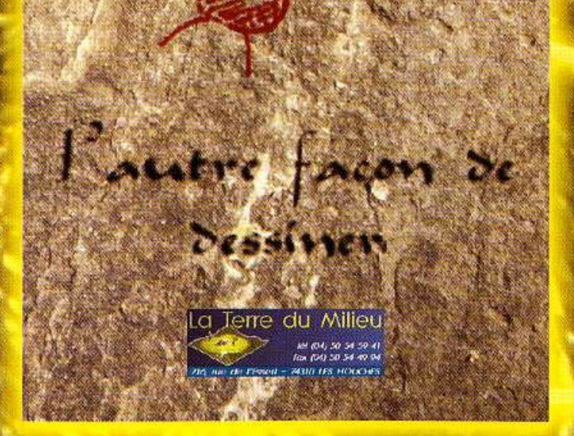


1250F

la retouche photo comme vous ne l'avez encore jamais vue !!!







DES LOGICIELS GRAPHIQUES AUX POSSIBILITES INSCOUPSONNEES SUR ATARI

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR